

UNIVERSIDADE DE LISBOA

FACULDADE DE LETRAS



*The Walking Dead:*

Estranhamente Familiar

Diogo Filipe Serras de Almeida

Tese orientada pela Prof<sup>a</sup>. Doutora Teresa Cid e co-orientada pelo Prof. Doutor José Duarte, especialmente elaborada para a obtenção do grau de Mestre em Estudos Ingleses e Americanos, na área de especialização em Estudos de Cultura

2016

## Agradecimentos

À Professora Doutora Teresa Cid e ao Professor Doutor José Duarte, meus orientadores, quem muito respeito e admiro, por me terem aceite como orientando. Agradeço também por todo o apoio ao longo do meu percurso académico, pelos seus votos de confiança e por todas as horas que passaram em torno deste texto, de forma a tornarem mais organizadas e claras as minhas ideias e opiniões, tornando-me um melhor aluno e investigador.

A todos os professores cujas aulas frequentei nesta instituição e que me ajudaram a desenvolver o gosto pelo estudo da cultura. Aos meus amigos e colegas de faculdade, por terem partilhado comigo o seu percurso académico, permitindo-me testemunhar os seus primeiros contributos profissionais. Aos membros dos Mensageiros das Estrelas, por compartilharem comigo o entusiasmo pela cultura nas suas diferentes expressões e por compreenderem o contributo que o estudo da Fantasia e da Ficção Científica pode alcançar.

Aos meus pais, Etelvina e Luís, sem os quais nada disto teria sido possível. Obrigado por toda a ajuda, apoio e compreensão ao longo de toda a minha vida, pelos sacrifícios e por tudo o que investiram em mim. Obrigado pelas refeições quentes e pelas boleias, obrigado pelo carinho e pelas “secas” e, acima de tudo, por sempre acreditarem em mim. À minha ‘vó Celeste, obrigado pelo apoio, por sempre rezar por mim por ser exemplo do tipo de pessoa quero ser.

Aos primos com quem cresci, Tânia e Telmo, e que me introduziram a vários aspectos da cultura popular, que vieram a tornar-se parte essencial de quem sou hoje. Aos meus manos, Nadja, David, Martim, Tuca e Luna, por me aceitarem como parte da família, quer queiram quer não, pelo seu apoio no decorrer desta tese e por partilharem comigo a paixão pela cultura e pelas muitas aventuras pelo imaginário da Fantasia e da Ficção Científica.

À minha Moça, a principal razão pela qual consigo completar os meus objectivos. Pela motivação, e por toda a ajuda. Por todo o tempo. Por todos os dias ao meu lado para que eu não entrasse em pânico. Por partilhar comigo os meus gostos. Obrigado pela oportunidade de poder continuar descobrir novas formas de ver o mundo contigo. Acima de tudo, por todo o amor que existe, e sempre existirá, entre nós.

Dedico este texto à Tatiana.

## Resumo

A presente dissertação pretende fazer uma análise aprofundada da figura do *zombie*, desde a sua origem como um elemento cultural e religioso encontrado primeiramente nos cultos e mitos de povos autóctones do Haiti até aos tempos modernos, onde está presente em diversas representações da cultura popular. Presta-se especial atenção à influência que esta figura teve nos Estados Unidos da América ao longo de todo o século XX e até aos dias de hoje, em particular a nível cinematográfico e televisivo.

Partindo de uma análise da problemática envolvida com as origens do próprio conceito de *zombie* e das suas raízes na cultura africana dos povos Bantu, explora-se a identidade do *zombie* dentro do contexto haitiano onde este existe como uma figura ligada ao pós-colonialismo e à hegemonia cultural a que o povo haitiano foi submetido, e analisa-se o processo que aquele atravessou até se tornar um dos principais monstros dos séculos XX e XXI. O *zombie* existirá principalmente através do cinema, e é no grande ecrã que vai evoluir ao longo do século XX, acompanhando os medos e ansiedades relevantes para a cultura em que se desenvolve e espelhando os males da sociedade através de narrativas fantásticas, que frequentemente focam mais falhas inerentes à natureza humana do que os próprios *zombies*, algo especialmente presente nas obras do realizador George Romero, considerado o criador do *zombie* moderno.

Os ataques terroristas de 11 de Setembro de 2001 provocam uma mudança na imagem do *zombie* no ecrã, que vai ser usado como metáfora para os novos medos que surgem do sentido de insegurança próprio do século XXI. Assim, o *zombie* moderno é analisado tendo em conta várias obras cinematográficas recentes, com especial atenção dada à série televisiva *The Walking Dead* (Frank Darabont, 2010), o principal objecto de análise desta dissertação. A popularidade, a aceitação crítica e o sucesso comercial como a mais bem-sucedida série de *zombies* de todos os tempos permitem olhar para *The Walking Dead* como uma obra relevante não só do sub-género *zombie*, como também enquanto objecto cultural que explora os receios e angústias de uma sociedade que enfrenta diferentes desafios.

**Palavras-Chave:** *Zombie*, Cinema, Estados Unidos, *The Walking Dead*, Cultura.

## Abstract

This dissertation aims at doing an in-depth analysis of the zombie, from its origin as a cultural and religious element found primarily in the cults and myths of native Haiti through the modern times, where it is present in several representations of popular culture. Special attention will be given to the influence that this character has had in the United States of America throughout all the twentieth century until today.

Starting with an analysis of the origins of the concept of zombie and its roots in the African culture of the Bantu, I explore the figure of the zombie within the Haitian context where it was created as a connection to post-colonialism and the cultural hegemony that the Haitian people have been submitted to. Moreover, I further analyze the process which the zombie has undergone until it became one of the main movie monsters in the twentieth and twenty-first centuries. The zombie is a cinematic figure par excellence, and it is in the big screen that it will evolve throughout the twentieth century, where it will be used to represent the fears and anxieties of society. Zombie narratives, however, are more about the inherent flaws of human nature than about zombies, something especially relevant in the works of the director George Romero, considered the father of the modern zombie.

The terrorist attacks of September 11, 2001 changed the image of the zombie on screen, which will be used as a metaphor for the new fears arising within the context of the twenty-first century's general sense of insecurity. Therefore, this study focuses on the modern zombie, taking into account several recent films, and paying special attention to the first season of the television series *The Walking Dead* (Frank Darabont, 2010) the main object of analysis of this dissertation. The popularity, positive critiques, and commercial success as the most successful zombie series ever allow us to look at *The Walking Dead* as a relevant work not only of the zombie subgenre, but also as a relevant cultural object that explores the fears and anxieties of a society now facing different challenges.

**Key Words:** Zombie, Cinema, United States, *The Walking Dead*, Culture.

## Índice

Agradecimentos .....	I
Resumo .....	II
<i>Abstract</i> .....	III
Introdução .....	1
Capítulo 1: O Zombie: Uma História Cultural.....	6
1.1 Origem do <i>Zombie</i> .....	7
1.2 Presença Cultural e <i>Zombie Studies</i> .....	9
1.3 Origem haitiana do <i>Zombie</i> .....	15
1.4 <i>America Meets the Zombie</i> .....	19
1.5 (Falta de) Origens Literárias do <i>Zombie</i> .....	21
Capítulo 2: <i>O Zombie: Breve História Cinematográfica</i> .....	23
2.1 A Origem do <i>Zombie</i> no Cinema Americano .....	24
2.2 Os Anos 50 .....	28
2.3 George Romero e a Génese do <i>Zombie</i> Moderno .....	30
2.4 <i>Dawn of the Dead</i> e <i>Day of the Dead</i> .....	35
2.5 O Renascimento <i>Zombie</i> .....	41
2.6 <i>28 Days Later</i> .....	43
2.7 <i>Resident Evil</i> e <i>Survival Horror</i> .....	48
2.8 O <i>Zombie</i> na Actualidade .....	50
Capítulo 3: <i>The Walking Dead</i> .....	54
3.1 <i>The Walking Dead</i> de Robert Kirkman .....	55
3.2 <i>The Walking Dead</i> de Frank Darabont: Da Página Para o Ecrã .....	57
3.3 Temas Abordados na Série .....	61
Capítulo 4: Três Leituras de <i>The Walking Dead</i> .....	67
4.1 “Days Gone Bye” .....	68
4.2 “Guts” .....	79
4.3 “TS-19” .....	86
Conclusão .....	97
Bibliografia.....	101

## **Introdução**

***Don't Open, Dead Inside***

*Monster* derives from the Latin word *monstrum*, which in turns derives from the root *monere* (to warn). To be a monster is to be an omen [...] The monster is more than an odious creature of the imagination, it is a kind of *cultural category*, employed in domains as diverse as religion, biology, literature, and politics.

(Asma, 2009: 13)

A Humanidade está intimamente ligada ao monstro. Crescemos a aprender a temê-lo, como um constante alerta ao que há de perverso e impiedoso no Mundo. Fomos ensinados a discriminá-lo e a apontá-lo como inimigo pelo que representa: uma punição, um agente do mal, antagonista da luz, aquele que carrega consigo o fim súbito e violento, criatura irracional com a qual não é possível comunicar. É um catalizador de medos e ansiedades na Humanidade.

O monstro tem representado as dificuldades e os obstáculos do ser humano que molda o monstro à medida das suas inquietudes. Ao longo de toda a história, a Humanidade tem defrontado cíclopes, sereias e *krakens* nas suas explorações pelos mares desconhecidos; tem sido assombrada por *poltergeists*, espíritos irascíveis; tem tido a sua salvação tentada por bruxas e demónios, servos do Mal; tem sido perseguida por lobisomens, um tipo de besta que ataca violentamente as suas vítimas; ou atraída pela sedução dos vampiros que imortalizam o corpo mas corrompem a alma. Estes monstros têm as suas próprias características e, apesar de surgirem em determinados pontos da história, mantêm a sua identidade quase<sup>1</sup> inalterada nas suas representações culturais ao longo dos séculos. As figuras da górgona na escultura *Medusa* (Bernini, c.1630), do demónio no quadro *The Nightmare* (Henry Fuseli, 1781), ou do vampiro no romance *Dracula* (Bram Stoker, 1897) são disso exemplo, visto que a sua imagética permanece reconhecível.

A excepção a este processo são os *zombies*. É um monstro que surgiu no século XX, fruto do contacto entre a tradição haitiana e a cultura americana, e que encontra a sua principal expressão no grande ecrã, ao contrário de outros, que possuem uma herança literária própria, como o monstro de Frankenstein de *Frankenstein; or, The Modern Prometheus* (Mary Shelley, 1818).

O *zombie* é um monstro que passa por dois momentos principais na sua representação cinematográfica. Primeiramente, surge como o *zombie*-escravo haitiano e, num segundo momento, transforma-se no *zombie* moderno, um cadáver morto-vivo reduzido aos instintos

---

<sup>1</sup> As identidades e características de vários monstros clássicos têm sido re-interpretadas recentemente, ganhando características mais humanas, especialmente no século XXI.

mais básicos, como o de se alimentar, neste caso tendo uma fome interminável de carne humana. Este *zombie*, ao morder, infecta aqueles que atacou, tornando-os em seus iguais..

Apesar desta distinção inicial, o que torna o *zombie* a criatura de eleição a analisar neste estudo é o facto de este monstro se apresentar como uma tela em branco, pronta a ser preenchida ao longo dos séculos XX e XXI com medos e aflições humanas e utilizado como instrumento de análise, crítica, especulação e reflexão social. Este monstro é também espelho das mudanças da sociedade contemporânea, dos seus preconceitos e ódios, dos seus conflitos e compulsões. As narrativas que o *zombie* incorpora não se centram unicamente na figura do monstro, mas também nas adversidades que os sobreviventes enfrentam, nas suas relações interpessoais, nos seus valores e discriminações, na forma como encaram os seus medos. Tal facto permite desconstruir o que se esconde na construção deste monstro, como nota Nogueira:

Se estes monstros são animais do inferno, insubmissos, bestiais, medonhos, eles podem funcionar também, por outro lado, como signo da hostilidade visceral levada ao extremo. E se os confrontarmos com a acção humana eles podem bem ser pertinentes ilustrações da face negra das nossas almas, uma espécie de depuração hiperbólica da animosidade pessoal ou colectiva que aqui é exibida e desmascarada especularmente. São um correspondente visual, uma materialização imagética, uma metáfora, da fealdade dos espíritos humanos. E porque, entendidos assim, eles se tornam nossos iguais, neles o homem pode, não só, ver os seus medos interiores materializados em formas aberrantes, mas também observar a aberração de muitos dos seus comportamentos, a sua crueldade e antagonismo tantas vezes recuperados e reinvestidos.

(2002: 29)

É principalmente através do Cinema, mas também dos restantes meios audiovisuais que a figura do *zombie* se destaca e ganha popularidade. Exemplo disso são séries televisivas ou jogos de vídeo como, por exemplo, *Resident Evil* (Capcom, 1996). Similarmente será matéria de várias publicações de *comics*, como *Tales From the Crypt* (William Gaines & Al Feldstein, 1950), *Zombie Tales* (Boom! Studios, 2008), *The Walking Dead* (Robert Kirkman, 2003), objecto de análise deste estudo ou *iZombie* (Chris Roberson & Michael Allred, 2010).

Porque as narrativas de *zombies* recebem as características que lhes são atribuídas no momento da sua criação, cada representação de *zombies* é um momento cristalizado da sociedade de que emana. Por outro lado, apesar de existirem filmes e outras representações de *zombies* originários de países que não os Estados Unidos, é através do cinema americano que o *zombie* entrará em contacto com o resto do mundo, tornando-se num monstro verdadeiramente americano, que é ao mesmo tempo consumidor e produto de consumo.



Consequentemente, apesar de algumas obras não americanas centrais à história cinematográfica do *zombie* figurarem neste estudo, os critérios escolhidos de forma a delimitar o seu âmbito conduziram à opção por tentar estabelecer a origem e o significado cultural iniciais do *zombie* no contexto haitiano, consolidar de certa forma o percurso cinematográfico do *zombie* através do cinema americano e estabelecer uma correlação entre a sociedade desse país e os principais filmes de *zombies* aí produzidos. A análise antropológica e a crítica política, social e cultural que pode ser levada a cabo através desses filmes une um momento específico da história americana, em que cada filme de *zombies* é produzido, a um cenário apocalíptico<sup>2</sup> particular que abre caminho à indagação e reflexão.

Por fim, pretende-se desenvolver uma análise atenta (*close reading*) de três exemplos específicos da representação contemporânea do *zombie* particularmente bem-recebida pela crítica e eficaz em demonstrar os principais motivos pelos quais uma narrativa de *zombies* pode ser intrigante e funcionar como base de estudo do carácter humano e do comportamento social: a primeira temporada da série televisiva *The Walking Dead* (Frank Darabont, 2010), uma adaptação da já referida série de *comics* homónima.

A série *The Walking Dead* é escolhida neste estudo como objecto de análise principal devido à qualidade com que é produzida, aos temas de que trata, às suas personagens diversificadas – étnica e culturalmente heterogéneas -, ao seu enquadramento dentro do género apocalíptico *zombie* (que será oportunamente abordado) e ao uso que faz dos tropos desse género, estabelecendo diversos momentos relevantes e dignos de exploração.

O primeiro capítulo deste estudo visa determinar o que é um *zombie* e, após ser estabelecida uma definição, aborda sumariamente o percurso histórico da figura do *zombie* como este inicialmente surge no seio da cultura escrava haitiana, até esta entrar em contacto com a sociedade americana. É também feita uma breve apreciação do estado actual da área de investigação que adopta este monstro como cerne dos seus estudos, os *Zombie Studies*, que têm uma presença transversal e multidisciplinar em áreas do saber tão diversas como Antropologia Cultural, Sociologia, Filosofia, Economia e Estudos Culturais.

Uma vez que a figura do *zombie* está intimamente ligada ao Cinema, o segundo capítulo deste trabalho ocupa-se simultaneamente de uma breve análise da sua ampla história fílmica ao longo dos séculos XX e XXI, e de uma exploração dos problemas e ansiedades

---

<sup>2</sup> O termo “apocalipse” pode ter vários significados. Pode representar um grande desastre ou acontecimento catastrófico, ou ser interpretado como o evento descrito na *Bíblia* sobre o fim dos tempos, um cataclismo cósmico no fim dos tempos, que é seguido de um período de renovação e esperança que advém do Arrebatamento, no qual os fiéis ascendem aos Céus. Neste estudo, o termo “apocalipse” surgirá sempre associado a *zombies* como sinónimo para uma catástrofe causada por estas criaturas, que leva à destruição da sociedade como a conhecemos, tornando o Homem uma espécie em vias de extinção.

culturais contemporâneos da criação de certos filmes de *zombies*, estabelecendo uma conexão entre ambos. Para a sociedade ocidental, e para os Estados Unidos em particular, os *zombies* são os monstros da modernidade, que surgem no século XX através do cinema e aí persistem, alterando a sua forma e aparência à medida que a sociedade que os rodeia faz o mesmo. Neste segundo capítulo exploram-se também e de forma breve, entre outras, as obras do realizador George Romero, o principal responsável pela transição da imagem do *zombie* de escravo para monstro, assumindo assim o papel de principal autor a trabalhar sobre esta figura que não possui a história e a inclusão numa herança literária de outras criaturas. Os filmes de Romero são hoje em dia considerados clássicos, fazendo parte do património do imaginário do monstro.

Discute-se ainda como, nos filmes de *zombies* produzidos após Romero, certos elementos fundamentais da civilização moderna são postos em causa, entre eles a família, que surge ameaçada e muito diferente dentro do contexto de um apocalipse *zombie*. É ainda discutido o aumento exponencial de todo o tipo de representações de *zombies* no século XXI, dado os medos da população mundial se alterarem de forma marcante após os ataques terroristas de 11 de Setembro de 2001, especialmente na sociedade americana, e como o *zombie* se adaptou uma vez mais ao novo século, tornando-se uma figura extremamente versátil. O *zombie* pode ser considerado, portanto, um monstro que serve hoje em dia como um indicador de tensões sociais, através do qual é possível apontar realidades que talvez escapem à atenção de outra forma.

No fundo, essas figuras monstruosas e estas narrativas [...] dizem-nos (ou mostram-nos, de forma voluntária ou não) tanto ou mais, na forma de puras ficções ou precisas alegorias, sobre a comunidade humana (mais que tudo as suas inconstâncias e ódios, as suas falhas de diálogo e as suas rupturas políticas) do que muitos tratados ou estudos científicos e estatísticos.

(Nogueira, 2002: 30)

No terceiro capítulo, é abordado o principal objecto de estudo desta dissertação, a primeira temporada da série televisiva *The Walking Dead*. Não sendo uma criação original, esta série televisiva é adaptada dos *comics* homónimos da autoria de Robert Kirkman, que são publicados desde 2003 e cuja publicação está ainda em curso. A adaptação televisiva, que surge em 2010, conta uma história com um início idêntico ao que encontramos nos *comics*, em que a personagem Rick Grimes, um *sheriff*, acorda da condição de coma em que se encontrava sem saber que o mundo acabara enquanto dormia. Apesar das diferenças entre a narrativa apresentada nos *comics* e aquela apresentada no pequeno ecrã, *The Walking Dead*

tem sido extremamente bem recebido pela crítica, em ambos os formatos, e é considerada uma das mais importantes narrativas de *zombies* contemporâneas, explorando aspectos da natureza humana, o modo como situações extremas afectam as prioridades de cada um quando aquilo que se dá por garantido na sociedade desaparece, e o quão longe um ser humano consegue ir para proteger a sua família, mesmo enfrentando um apocalipse que pode, ou não, deixar margem para a esperança.<sup>3</sup>

O quarto e último capítulo deste estudo é composto pela leitura de três episódios da primeira temporada da série em questão. De forma a analisar este texto, é essencial compreender o seu contexto, visto que tal contribui para tornar possível uma análise do objecto que permita que mais profundamente o possamos interpretar e compreender. A primeira temporada da série televisiva *The Walking Dead* é composta por um total de seis episódios, e os episódios sujeitos aqui a *close reading* serão o primeiro, o segundo e o sexto, cada um contendo certos temas centrais desenvolvidos com mais cuidado nessas análises.

Em relação ao primeiro episódio, os principais temas a ter em conta serão o medo do desconhecido e a paranóia pós-11 de Setembro, ainda muito relevante nos Estados Unidos hoje em dia, passados que são 15 anos da sua ocorrência. O segundo episódio aborda temas como a diversidade cultural (existente, por exemplo, nos Estados Unidos) e como esta pode ser fonte de conflito mesmo perante uma situação extrema. Um tema transversal ao primeiro e segundo episódios é também a família, e em especial o modo como a família nuclear é afectada por uma permanente dissolução e re-organização em narrativas de *zombies*. Finalmente, o sexto episódio incide principalmente no conceito de esperança e do papel desta na realidade humana, especialmente num cenário apocalíptico.

*The Walking Dead*, como uma das mais famosas séries televisivas sobre *zombies* e uma das obras do género *zombie* mais influente desde os filmes de George Romero, é um objecto meritório de estudo e um ponto de partida para indagar sobre o cerne deste tipo de narrativas e o seu papel na sociedade.

---

<sup>3</sup> *The Walking Dead* é uma série que está ainda a decorrer, pelo que o seu desfecho nos é de momento desconhecido.

**Capítulo 1**  
**O *Zombie*: Uma História Cultural**

“Men fear death, as children fear to go in the dark;  
and as that natural fear in children is increased with tales, so is the other.”

Francis Bacon, *Essays*, 2, “Of Death” (1612).

## 1.1 Origem do *Zombie*

Este estudo incide sobre a figura do *zombie* e o seu impacto cultural, desde que esta surge nos Estados Unidos no início de século XX até aos dias de hoje. Como um dos monstros mais comuns do nosso tempo, o *zombie* ocupa um lugar de destaque na cultura popular contemporânea e importa compreender os múltiplos significados que esta criatura contém, de forma a apreender o que nos pode ensinar sobre nós próprios.

Antes de aprofundar a figura do *zombie*, afigura-se necessário chegar a uma definição. O *Oxford English Dictionary* (2010) define “zombie” como “Proveniente das Índias Ocidentais e estados do sul da América, um cadáver sem alma ressuscitado por feitiçaria [...]” (minha tradução). Etimologicamente, ainda segundo a mesma fonte, a palavra *zombie* parece ter as suas origens na África Ocidental, sendo semelhante a “nzambi” e “zumbi”, expressões originárias do Congo que significam, respectivamente, “deus” e “fetiche”.<sup>4</sup> Estas não são as únicas possibilidades para a origem do termo “zombie”, não sendo possível determinar hoje em dia, com exactidão, a origem de um termo tão antigo. Vários autores analisam esta problemática linguística, como nota Russel:

Linguists have claimed that the etymological root of “zombi” might be derived from any (or all) of the following: the French *ombres* (shadows); the West Indian *jumbie* (ghost); the African Bonda *zumbi* and Kongo *nzambi* (dead spirit). It may have also derived from the word *zemis*, a term used by Haiti’s indigenous Arawak Indians to describe the soul of a dead person.

(Russel 2005:11)

De forma a poder fazer uma análise mais detalhada do *zombie*, é necessário primeiro definir os conceitos de *zombie* a que me refiro para o propósito desta reflexão, que se insere na área de Estudos de Cultura. Este Monstro tem evoluído ao longo do tempo, mas é possível dividir a sua história em dois momentos distintos: quando nos referimos ao *zombie* haitiano e quando exploramos o *zombie* moderno, cujas diferenças serão exploradas neste estudo. Para o

---

<sup>4</sup> Para uma informação mais detalhada sobre a história e a etimologia deste termo, consultar o artigo “The Ways and Nature of the Zombi” da autoria de Hans W. Ackermann e Jeanine Gauthier (1992), Champaign, IL: University of Illinois Press.

*zombie* haitiano, sigo a definição do autor Alfred Métraux: “a person whose decease has been duly recorded, and whose burial has been witnessed, but who [is] found a few years later living with a *bokor* in a state verging on idiocy” (1959: 281). Por outro lado, em relação ao *zombie* moderno, apoio-me no conceito de Drezner, que afirma:

Consistent with the Zombie Research Society, I choose to treat the zombie as a biologically, animated being occupying a human host, with the desire to eat human flesh. [...] The three relevant assumptions about zombie behaviour are as follows:

- 1 — Zombies desire to eat human flesh, they will not eat other zombies [...]
- 2 — Zombies cannot be killed unless their brain is destroyed.
- 3 — Any human being bitten by a zombie will inevitably become a zombie (2015:23).

No entanto, devido à variada utilização que actualmente existe deste termo, em diversas áreas técnico-científicas e culturais na sociedade, o termo *zombie* pode ter diversos significados de acordo com o seu contexto, alguns dos quais aqui específico.

Na área da Economia, por exemplo, utiliza-se o termo “banco zombie” para classificar uma instituição financeira incapaz de pagar as suas dívidas, sendo dessa forma insolvente, mas capaz de continuar a operar devido a apoio financeiro do seu governo, normalmente denominado de *bailout*. Ainda na mesma área, é possível referir um fenómeno que tem vindo a tornar-se cada vez mais preocupante nos Estados Unidos nos últimos anos, a chamada “dívida *zombie*”, ou *zombie debt*, um tipo de dívida que é dada como perdida ou demasiado difícil de cobrar por parte de bancos ou outras instituições financeiras, que então vendem o direito de cobrar essa dívida por um valor muito inferior a uma de várias empresas cuja única actividade é a de cobrança de dívidas. As empresas perseguem então os devedores de forma agressiva e persistente. Essas dívidas, esquecidas pelos devedores por vezes durante anos, “voltam à vida” na forma de cobradores desse tipo de empresas, muitas vezes associadas a juros inimportáveis.

Na área da Ciência de Computação, o termo “zombie” aplica-se a um computador que seja invadido por *hackers* com o intuito de o controlar remotamente para que, através deste, possam enviar *spam* a vários contactos ou aceder a informações privadas. Um grupo de computadores infectados desta forma é denominado nesta área de “exército zombie”: “These systems are infected with a bot that communicates with a bot controller and other bots to form what is commonly referred to as a zombie army or botnet” (Cooke, Jahanian & McPherson, 2005: 39-44).

Em Biologia, são estudados fungos entomopatogénicos, também conhecidos como “fungos zombie”, que infectam várias espécies de insectos, incapacitando-os e muitas vezes tomando controlo sobre as suas acções de forma a espalharem e reproduzirem assim o fungo ao maior número de insectos possível.

Por fim, na área da Filosofia, especificamente na Filosofia da Mente, fala-se de um ser hipotético conhecido como “zombie filosófico”, utilizado em argumentos teóricos e que seria em tudo como um ser humano, mas sem experiência consciente ou senciência.

Esta lista - exemplificativa, não exaustiva - da utilização do termo *zombie* em algumas áreas científicas é indicativa da influência desta figura sobre vários aspectos da sociedade moderna.

## 1.2 Presença Cultural e *Zombie Studies*

A figura do *zombie* evoluiu muito desde a sua génese na cultura *mainstream* americana em 1932, com a estreia do filme *White Zombie* (Victor Halperin). Essa é a data do surgimento do *zombie* no universo cinematográfico, o que viria a influenciar em muito a divulgação da sua imagem. Contudo, apesar de já ter passado quase um século desde esse momento, só recentemente é que esta figura tem sido levada a sério como um objecto de estudo académico. Apesar disso, é possível já encontrar publicações de temática *zombie* em diversas áreas do saber, que contribuem para o que pode vir a ser considerado um possível cânone relativamente ao *zombie*.

Os *zombies* modernos, que atacam humanos vivos e os infetam violentamente ao mordê-los, podem ser considerados à primeira vista como portadores de uma doença altamente infecciosa, um tema que a ciência actual aborda com seriedade, como evidenciado por investigadores canadianos das faculdades de Carleton e Ottawa, que criaram um modelo matemático cientificamente funcional que lida com a possibilidade de um apocalipse *zombie*, abordando temas como progressão da infecção e medidas a tomar para a conter:

We introduce a basic model for zombie infection, determine equilibria and their stability, and illustrate the outcome with numerical solutions. We then refine the model to introduce a latent period of zombification, whereby humans are infected, but not infectious, before becoming undead. We then modify the model to include the effects of possible quarantine or a cure.

(Chiyaka & Tchuenche, 2011: 133)

Da mesma forma, o Center for Disease Control, ou CDC, o mais importante instituto de saúde pública nos Estados Unidos, publicou em 2011, no seu site oficial, um artigo denominado *Preparedness 101: Zombie Apocalypse*, no qual um cenário de apocalipse zombie é uma metáfora para um possível desastre, natural ou não, para o qual o público deve estar sempre preparado. O artigo aborda o tema de preparação geral do público e instrui sobre as melhores formas de preparação contra múltiplas possibilidades de desastres, sendo o apocalipse *zombie* apenas um ponto de partida de base ficcional. Atente-se nas palavras do Dr. Ali Khan, diretor do CDC: “If you are generally well equipped to deal with a zombie apocalypse you will be prepared for a hurricane, pandemic, earthquake or terrorist attack” (Haiken, 2014).

Os zombies são frequentemente usados como metáfora, inclusive pelos mais altos representantes do governo americano. Em Maio de 2014, várias notícias surgiram sobre o chamado *CONOP 8888*, um documento do Pentágono, a sede do Departamento de Defesa dos Estados Unidos, segundo o qual é elaborado um plano para lidar com um cenário de apocalipse zombie. O documento não é um embuste ou brincadeira, mas sim um exercício real para o treino dos soldados sob as ordens do Departamento de Defesa americano, substituindo soldados inimigos ou um motim popular com um inimigo mais fácil de reconhecer como universalmente hostil, o *zombie*: “The document is identified as a training tool used in an in-house training exercise where students learn about the basic concepts of military plans and order development through a fictional training scenario, Navy Capt. Pamela Kunze, a spokeswoman for U.S. Strategic Command, told CNN.” (Crawford, 2014).

Só recentemente é que o *zombie* começa a figurar como objecto de estudo em cursos académicos, a maior parte dos quais nos Estados Unidos da América. Uma pequena lista exemplificativa da disseminação do *zombie* no campo académico incluirá, por exemplo, o Columbia College, em Chicago, onde existe um seminário que estuda os *zombies* como fenómeno cultural, através da análise de filmes do género. A University of Pennsylvania tem no seu programa de Verão *A Zombie's History of Medicine and Technology*, uma cadeira que aborda temas de Saúde e Medicina e várias práticas utilizadas com o manuseamento de cadáveres ao longo do tempo. O número de cursos académicos com uma temática centrada no *zombie* está actualmente em crescimento, sendo um fenómeno que não parece vir a parar em breve. O *Wall Street Journal* refere isso mesmo ao mencionar a existência de:

[...] an advancing horde of academics studying zombies in disciplines ranging from religion to economics and medicine. And as the body of scholarship



grows, so too have the opportunities to study it. [...] undergraduate literature and history class[es] will consider how the fantastic variously reinforces, unsettles, and re-imagines the terms of what it means to be a ‘normal’ and ‘real’ American over the course of the twentieth century

(Phillips, 2014).

O *zombie* é uma figura complexa, cuja influência na sociedade é abrangente e transdisciplinar. A investigação académica sobre zombies é já uma realidade numa multiplicidade de áreas do conhecimento, e vários artigos e publicações existem sobre esta temática, contribuindo para um estado de arte que é, necessariamente, tão diverso como as representações do *zombie* têm sido desde o início do século XX. No nosso país, os *zombie studies* são uma área pouco explorada, pelo que este estudo tem como um dos seus objectivos abrir caminho para que, também em Portugal, o *zombie* venha a ser considerado um objeto de estudo cultural a nível académico. *Zombie studies* são uma área de investigação ainda relativamente recente, mas a sua relevância torna-se cada vez mais evidente, tendo esta figura vindo a demonstrar a sua potencialidade como metáfora social, política, cultural (entre outras) e as suas representações tido impacto a nível da economia global.<sup>5</sup>

Já foi mencionado neste capítulo o conceito de *zombie* filosófico, uma construção teórica criada por quem trabalha em Filosofia. Esta é uma área na qual investigação e publicações sobre *zombies* são hoje em dia comuns, principalmente sobre os temas de Filosofia da Mente, Ciência Cognitiva e Metafísica e Epistemologia. Afirma David Chalmers:

Zombies as I have described them are a strange idea, and it is unlikely that they are empirically possible. In practice, it is likely that any replica of me would be conscious. But the question is not whether it is plausible that zombies could exist in our world; the question is whether the notion of a zombie is coherent. On the face of it, the notion seems entirely intelligible. If this is correct, the conclusion is established.

(1996: 85).

Outro texto relevante sobre a problemática *zombie* em Filosofia<sup>6</sup> e como esta aborda o contacto entre consciências de indivíduos distintos, utilizando o *zombie* como metáfora para o Outro, é o artigo de Todd Moody, onde é possível ler o seguinte: “The zombie problem is a variation on the “other minds” problem, but I hope to show that it is not an idle variation. It

---

<sup>5</sup> Em referência ao impacto dos *zombies* na economia global, cf. o artigo “Zombies Worth Over \$5 Billion to Economy” do site *24/7 Wall Street* da autoria de Jon C. Ogg, que avalia o valor geral da produção cultural em torno de *zombies* em cinco biliões de dólares por ano.

<sup>6</sup> Nem todos os autores desta área concordam que o *zombie* é um objecto de análise válido. Para uma visão oposta às aqui apresentadas, consultar o artigo de Daniel Dennett “The Unimagined Preposterousness of Zombies”, publicado no *Journal of Consciousness Studies*, nº 2, em Abril de 1995.

offers, I think, a vivid way of conceptualizing the philosophical questions about consciousness” (1994: 196).

Também nas Ciências Naturais encontramos publicações sobre *zombies*, neste caso no ramo da Entomologia, no qual existem múltiplos artigos não só sobre os fungos entomopatogénicos previamente mencionados, como sobre outros casos do reino animal em que insectos exibem comportamentos semelhantes ao de um *zombie*. Um exemplo deste tipo de investigação é o artigo “Do Hornets Have Zombie Workers” (2000), onde se discute a possibilidade de vespas e zangões serem controlados de forma a trabalharem ininterruptamente, tal como *zombies* haitianos: “Instead, hornet queens may exert indirect pheromonal control to cause the worker’s acquiescent zombie-like behaviour” (Foster, Ratnieks & Raybould 2000: 740).

Na área da Medicina é importante mencionar a obra *The Zombie Autopsies: Secret Notebooks from the Apocalypse* (Schlozman 2011). Apesar de ser um romance sobre experiências realizadas sobre *zombies* modernos num hipotético cenário apocalíptico, este texto aborda a problemática de como um zombie “funciona” cientificamente, com base em medicina realista. O seu autor, Steven Schlozman, é um professor de Psiquiatria na *Harvard Medical School* e cunhou o termo pelo qual hoje em dia é conhecida a “doença” que afecta os *zombies* modernos: *Ataxic Neurodegenerative Satiety Deficiency Syndrome*, definida como:

[...] a virus that destroys much of the brain’s frontal lobe — the seat of higher cognition and regulator of our baser impulses. Stripped of this moderating influence, the brain’s unchecked amygdala, our “crocodile brain,” drives victims into a state of unrelieved rage. Meanwhile, damage to the cerebellum impedes balance, sending zombies lurching forward in their wide-legged shamble. Damage to the ventromedial hypothalamus blocks any feeling of satiety, producing a never-ending hunger.

(Marsh, 2009)

No campo da Matemática, encontramos publicações que encaram o cenário de uma invasão de *zombies* modernos como a possibilidade de criar um modelo teórico e funcional sobre como essa situação se desenrolaria na sociedade actual: “[...] we model a zombie attack, using biological assumptions based on popular zombie movies. We introduce a basic model for zombie infection, determine equilibria and their stability, and illustrate the outcome with numerical solutions” (Munz et al., 2009).

Também a Ciência Política não é imune aos *zombie studies*. Publicações recentes nessa área analisam, por exemplo, o que as narrativas de *zombies* têm em comum com a guerra moderna: “[...] zombies reflect the spirit of the times. In the asymmetrical wars we

now fight, and the risk management strategies we pursue, we can learn much from our greatest enemy, ourselves brought back to life” (Coker, 2013: 91). Existem também artigos de Economia Política Comparada, que utilizam como base filmes de *zombies* modernos para demonstrar efeitos reais na economia política global, como é o caso do artigo “Varieties of Zombieism: Approaching Comparative Political Economy through *28 Days Later* and *Wild Zero*”, de Derek Hall, que explicita a sua intenção logo desde o início:

This paper argues that the frequent references to zombies in analyses of the recent global financial crisis can be harnessed as a “teachable moment” for students of Comparative Political Economy. I claim that two zombie movies in particular—Britain’s *28 Days Later* and Japan’s *Wild Zero*—can be viewed as if they were allegories of two different national forms of capitalism that are integrated into, and affect, the global political economy in different ways.

(Hall, 2011: 1)

Ainda na área da Economia, alguns autores têm publicado obras que revelam o lado mais negro do capitalismo ocidental, denunciando os males de certas práticas correntes, e como desumanizam os trabalhadores e criam realidades parecidas com escravidão moderna, utilizando o *zombie* e outras figuras monstruosas como metáfora, tal como podemos ler em *Monsters of the Market: Zombies, Vampires and Global Capitalism* (Dave McNally, 2012) ou em *Pretend We’re Dead: Capitalist Monsters in Pop Culture* (Annalee Newitz, 2006), onde a autora explica:

One type of story that has haunted America since the late nineteenth century focuses on humans turned into monsters by capitalism. Mutated by backbreaking labor, driven insane by corporate conformity, or gorged on too many products of a money-hungry media industry, capitalism’s monsters cannot tell the difference between commodities and people.

(2006: 2)

Esta breve enunciação daquilo que está hoje em dia a ser feito em *zombie studies* é representativa do impacto que actualmente os *zombies* têm, académica e culturalmente. É, assim, importante dedicar a devida atenção aos *zombies*, que continuam ainda hoje a revelar-nos tanto sobre nós próprios. Contudo, este estudo foca-se principalmente nos efeitos que esta figura tem sobre a cultura e vice-versa, principalmente através das suas representações cinematográficas, e algumas obras e publicações desta natureza merecem um destaque mais rigoroso.

É no campo das Humanidades que podemos encontrar o maior número de contribuições académicas para o que podemos chamar de *Zombie Studies*, com inúmeras interpretações do que os *zombies* significam para a cultura moderna, e como a afectaram desde o seu surgimento.

Devido à natureza prevalentemente fílmica do *zombie*, existem inúmeros artigos e monografias na área de Estudos Cinematográficos sobre a temática de monstros no ecrã, que incluem análises aprofundadas sobre o *zombie*. Existem também várias compilações de ensaios sobre *zombies* analisados através do prisma de diversas problemáticas culturais, desde ensaios que interpretam o *zombie* como o Outro a análises de filmes específicos, estudos sobre pós-humanismo e cinema pós-moderno, e estudos alargados da história do *zombie* desde a sua génese até aos dias de hoje, evoluindo sobretudo através do meio do cinema e espelhando os medos e ansiedades culturais que surgiram ao longo das décadas. Refira-se *Dead Man Still Walking: Explaining the Zombie Renaissance* (Bishop, 2009), *Better Off Dead: The Evolution of the Zombie as Post-Human* (Christie & Lauro, 2002) e *Generation Zombie: Essays on the Living Dead in Modern Culture* (Boluk & Lenz, 2011).

São vários os artigos que exploram temas actuais de teor político e social recorrendo a filmes de *zombies* como analogia, tais como “The Migrant Monsters of Multiculturalism in Andrew Currie’s *Fido*” (Brayton, 2011), que aborda temas como imigração de países de Terceiro Mundo e o tratamento injusto de que a força de trabalho migrante é alvo no Canadá, apoiando-se no mais bem sucedido filme canadiano de *zombies* da última década, *Fido* (Andrew Currie, 2006), ou “The Importance of Neglected Intersections: Race and Gender in Contemporary Zombie Texts and Theories” (Brooks, 2014), que aborda os temas de raça, género e hegemonia ocidental em narrativas de *zombies*, com especial atenção ao papel de personagens negras femininas.

A série televisiva em análise neste trabalho, *The Walking Dead* (Frank Darabont, 2010-) é também o centro de inúmeras publicações e artigos sobre os mais variados temas, dos quais destaco as colectâneas de textos *Triumph of the Walking Dead: Robert Kirkman’s Zombie Epic on Page and Screen* (James Lowder, 2011) e *We’re All Infected: Essays on AMC’s The Walking Dead and The Fate of the Human* (Dawn Keetley, 2014), duas obras entre muitas que exploram temas e áreas do saber tão distintas como História da Arte, Psicologia, Política e Cultura Visual e iconografia americana clássica.

Existem inclusive romances que teorizam a possibilidade de o *zombie* existir no mundo real e as implicações que isso traria às nações de hoje. Exemplos disso são os livros de Max Brooks, *The Zombie Survival Guide* (2003) e *World War Z: An Oral History of the*

*Zombie War* (2006), criados pelo autor com base em medos reais da primeira década do século XXI sintetizados na figura do *zombie*, como aponta Brodesser-Akner:

[The author] elaborates that his first book, *The Zombie Survival Guide* (2003) was inspired by the HIV/AIDS outbreak, and that his writing allows readers to “metabolize their anxiety through science-fiction” The metaphorical threat that zombies pose is very real [...] They’re the car that killed a friend [...] in high school as they walked across the street, Brooks just a few steps ahead. The zombies are anything that comes into your life, without prejudice, and destroys it. The zombies are: Life’s not fair.

(2013)

### 1.3 Origem haitiana do *Zombie*

Para um maior aprofundamento dos dois momentos do *zombie*, considere-se primeiro o *zombie* haitiano. A figura do *zombie*, como é conhecida pela cultura ocidental, surgiu originalmente no Haiti. A República do Haiti é um dos países nas Caraíbas cuja história está profundamente marcada pela escravatura. Esta ilha, que hoje em dia está dividida em dois países (Haiti e República Dominicana), foi descoberta por Cristóvão Colombo em 1492, que lhe deu o nome de Isla Española. A partir desse primeiro momento, foi introduzida a prática de utilização de trabalho forçado na ilha, de modo a assegurar o desenvolvimento do território, em particular no que toca ao cultivo da cana de açúcar.

Estes quase três séculos de escravatura só terminaram com a Revolução Haitiana de 1791-1804, que se dá no período em que o país estava sob o controlo da França napoleónica, e era conhecido como Saint-Domingue. Esta foi a mais bem sucedida revolução de escravos na história, e a única que terminou com a fundação de uma nova nação independente, que finalmente aboliu a escravatura oficialmente em todo o seu território.<sup>7</sup> Contudo, durante o período entre o séc. XV até inícios do séc. XIX, os inúmeros escravos provenientes da África Ocidental trazidos à força para o Haiti desenvolveram uma cultura própria, construída com base nas suas diversas línguas, crenças, bem como de rituais de origem e influências culturais e religiosas dos seus captores. A figura do *zombie* haitiano surge assim inicialmente como um compósito cultural, proveniente do contacto de diversas culturas fundidas numa só, também ela originadora de rituais próprios.

---

<sup>7</sup> Para mais detalhes sobre a Revolução Haitiana e as lutas contra as forças napoleónicas, consultar a obra de Philippe R. Girard *The Slaves Who Defeated Napoleon: Toussaint Louverture and the Haitian War of Independence, 1801–1804*, Alabama Press, 2011.

É necessário notar que o conceito do “morto que serve após ressuscitado” é antigo, sendo a sua origem precisa difícil de determinar. Bem antes do *zombie* haitiano já existiam seres com características semelhantes em lendas e superstições ancestrais originárias da mitologia dos povos Bantu, de onde provinham os escravos que durante séculos foram levados para o Haiti, como é o exemplo do *uMkhovu* da tradição Zulu, um cadáver que um feiticeiro faz reviver, fazendo dele o seu escravo durante a noite. Este *uMkhovu* surge frequentemente em literatura de autores africanos ou de língua afrikaans, como é o caso dos romances de Alexander Strachan, como sugere Visagie:

The death of the game catcher is mourned by a community of African people who bury him in an elaborate ceremony. After the burial, his body is exhumed from its grave by the sorcerer of death, uMthakathi, who ressurects him as uMkhovu, a zombie and sinister consort of uMthakathi

(2002: 134).

Este está presente também em diversos estudos de natureza cultural e teológica sobre o fenómeno da feitiçaria na cultura de certos povos africanos: “The same applies to sorcerers. In South Africa, [...] the zombies (uMkhovu or dug-up corpses) are known as the main myrmidons of witches and sorcerers”. (van Wyk, 2004: 1212)

Um dos principais elementos que se desenvolve ao longo do tempo no seio da cultura de escravos haitiana é a religião Vodou, conhecida por todo o mundo hoje em dia e ainda praticada ativamente no seu país de origem. A religião Vodou proveniente do Haiti costuma ser associada a vários estereótipos, como é o caso dos zombies ou dos rituais de sacrifício humano ou a invocação de espíritos. O Vodou do Haiti tem as suas raízes na antiga religião *Vodun* da África Ocidental, a origem dos escravos transportados para o Haiti, e é uma religião sincrética<sup>8</sup>, ou seja, uma religião que surge da união de elementos de diferentes doutrinas.<sup>9</sup>

É de salientar que, apesar de várias religiões modernas terem a sua base no *Vodun* da África Ocidental trazido por escravos para o continente americano, o Vodou Haitiano é muito específico desse país e não deve ser confundido com outras religiões com designações semelhantes. Exemplos disso são o *Vudú* ou *Santeria* praticada em certos países da América Latina incluindo Cuba, Porto Rico ou a República Dominicana, ou o *Louisiana Voodoo* ainda

---

<sup>8</sup> Para mais informações sobre religiões sincréticas e o fenómeno do sincretismo em geral, consultar John Cotter *The New Age and Syncretism, in the World and in the Church*, publicado em 1990, Charlotte, NC: Neumann Press.

<sup>9</sup> Neste caso, o Vodou Haitiano surge da união entre a tradição *Vodun* da África Ocidental, as crenças e rituais dos nativos dessa região das Caraíbas e elementos do Catolicismo, introduzidos pelos espanhóis e franceses que controlaram o Haiti antes deste ser um país independente.

ativo hoje em dia em certas áreas do Sul dos Estados Unidos da América, principalmente no estado de Louisiana, ou mesmo o *Hoodoo*, um conjunto de práticas ou “simpatias” (*folk magic*) afro-americanas praticadas também em áreas do Sul deste país. Existe na cultura popular contemporânea um conceito homogeneizado de todas estas religiões sem distinção, o que se compreende devido à sua origem comum e a nomes foneticamente semelhantes. Por exemplo, é devido ao *Louisiana Voodoo* que existe hoje a ideia de bonecos *voodoo* criados à imagem de uma vítima e nos quais se espetam alfinetes para causar dor, uma prática que não se encontra no Voudou haitiano.

Importa esclarecer também que existe sempre um certo grau de imprecisão ao falar da religião Voudou, pois, apesar dos vários estudos e publicações sobre o tema, grande parte do Voudou é mantido em segredo, e vários dos seus rituais nunca são presenciados por estranhos ou discutidos em público, o que dificulta qualquer tentativa de investigação aprofundada. Ao mesmo tempo, há também uma espécie de dissociação entre o *zombie* que interessa a um investigador académico, que é uma criatura de *folklore* e tradição, e o *zombie* como é entendido pelos haitianos praticantes de Vodou, que é uma criatura real e inspiradora de medo. Podemos, no entanto, afirmar que os praticantes de Vodou são guiados nos seus rituais por sacerdotes e sacerdotisas denominados *houngan* e *mambo* respectivamente, enquanto que a criação do *zombie* haitiano passa não exclusivamente por atos ou cerimónias religiosas por parte desses sacerdotes, mas possivelmente também por feitiçaria levada a cabo com intuito malicioso. O *zombie* haitiano é, portanto, um fenómeno tanto de origem religiosa como cultural, pois a religião Vodou não parece fazer formalmente referência a *zombies*, ou incluir a sua criação nos seus rituais conhecidos.

Segundo o *folklore* haitiano, a forma mais comum de proceder à criação de um *zombie* é a alma de uma vítima ser literalmente roubada por um feiticeiro denominado de *bokor*. Este feiticeiro compele a vítima a cair numa morte aparente, seja com magia negra ou com venenos e outras substâncias ingeridas e, após o funeral desta, pela ordem do *bokor*, o *zombie* ergue-se, desprovido de vontade própria ou de memória, e completamente sujeito ao feiticeiro que o criou. Este *zombie* seria então sujeito a trabalhar indefinidamente, sem poder descansar em paz. O medo que um cidadão haitiano tem de ser escravizado após a morte por um *bokor* ou sacerdote *houngan* é bastante real e com um verdadeiro impacto na cultura e sociedade haitiana. Exemplo disso é o artigo 246º do Código Penal do Haiti, criado para punir a tentativa de criação de *zombies*, determinando como tentativa de homicídio a administração de quaisquer substâncias que causem um estado parecido com a morte ou que levem a um

estado de letargia prolongada, e classificando como homicídio acções que levem a que uma vítima seja enterrada “como se estivesse morta”.<sup>10</sup>

A figura do zombie haitiano tem uma relação directa com a longa história de escravatura do Haiti. Para um escravo, a morte não é de todo o conceito mais assustador, sendo até possivelmente vista como uma escapatória à sua realidade quotidiana. Contudo, este tipo de *zombie*, um corpo sem alma, não é o único presente no *folklore* haitiano. Apesar do *zombie* não estar ligado à prática formal de Vodou, como já mencionado, esta figura é representativa de uma das principais crenças haitianas: o dualismo da alma, conceito este com uma forte presença na religião Vodou. Segundo esta religião, todos possuímos duas almas, ou duas metades de alma, a *Gros Bon Ange* e o *Petit Bon Ange*, respetivamente o “Grande Bom Anjo” e o “Pequeno Bom Anjo”.

O *Gros Bon Ange* é o equivalente à alma segundo a religião cristã. Por seu lado, o *Petit Bon Ange*, aquilo que é roubado à vítima pelo *bokor* na criação de um *zombie*, serve como uma espécie de espírito guardião ou “anjo da guarda” da alma, que a impede de ser enfeitizada ou escravizada por espíritos com más intenções. Portanto, da mesma forma que o *bokor* pode capturar o *Petit Bon Ange* de uma vítima e criar um *zombie* corpóreo sem personalidade ou memórias, é possível também separar o *Gros Bon Ange* de um corpo e criar um *zombie* espiritual, essencialmente uma alma incorpórea.

No entanto, este estudo focar-se-á no *zombie* corpóreo, visto que foi esta figura que veio a surgir com maior força na sociedade ocidental. Apesar da religião Vodou, central na cultura e no quotidiano haitiano, ter um papel fulcral na génese do mito *zombie*, uma análise aprofundada desta não é o propósito deste estudo. Neste sentido, o esclarecimento de quaisquer questões sobre os conceitos próprios e as particularidades desta religião, como o dualismo de alma ou a prática de rituais específicos, deverão ser feitos junto de obras especializadas na matéria, algumas das quais da autoria de sacerdotes da própria religião que oferecem uma perspectiva aprofundada sobre o seu funcionamento.<sup>11</sup>

Deste modo, embora o *zombie* tenha surgido inicialmente no Haiti, e ainda antes de entrar em contacto com a cultura de outros povos, é mais do que um monstro do *folklore* das Caraíbas que foi “aproveitado” e adaptado para o universo cinematográfico ocidental. É uma criatura complexa, que incorpora em si uma parte importante da história do povo haitiano,

---

<sup>10</sup> Para mais detalhes sobre este artigo penal bem como várias leis sobre religião Vodou e as suas práticas no Haiti ao longo dos séculos XIX e XX, consultar a obra de Kate Ramsey *The Spirits and the Law: Vodou and the Power in Haiti*, University of Chicago Press, Chicago, 2011.

<sup>11</sup> Um bom exemplo é a obra de sacerdotisa mambo Vye Zo Komande LaMenfo, intitulada *Serving the Spirits, The Religion of Haitian Voodoo*, 2011.



fundindo *folklore* e tradições ancestrais, como um palimpsesto cultural com elementos dos povos Bantu e dos colonizadores europeus, que relembra um legado de escravidão e colonialismo. Uma boa definição desta criatura é-nos oferecida por Kyle William Bishop:

[Zombies] are important ethnographic and anthropological creatures, embodying both folkloristic and ideological beliefs and traditions [...] and the ideology connected to them is directly linked to the political and social life of postcolonial Haiti. The zombie is thus a complex and relevant cultural artifact, a fusion of elements from the ‘civilized’ New World and mystical ancient Africa.

(2009: 54)

#### 1.4 *America Meets the Zombie*

O *zombie* é, desde o início, encarado como um monstro. O conceito de “Monstro” sempre existiu dentro da sociedade, simbolizando os medos e superstições culturais em determinados momentos históricos. No caso específico do *zombie* haitiano, este pode ser visto como uma metáfora para a realidade da escravidão existente naquele país entre os séculos XV e XIX, além de ser uma antropomorfização do medo da morte e da perda de consciência, identidade e autonomia do ser humano.

Contudo, não foi o Haiti mas sim os Estados Unidos que tornaram popular a figura do *zombie*, fazendo com que esta se tornasse parte da consciência colectiva do mundo ocidental. Esta divulgação surge após o primeiro contacto prolongado dos americanos com a cultura haitiana, já no séc. XX, durante a ocupação militar da ilha do Haiti entre 1915 e 1934, 19 anos durante os quais os Estados Unidos mantiveram uma forte presença militarizada na ilha, como descreve Michael Richardson:

The zombie entered American consciousness principally as a result of the US occupation of Haiti that occurred between 1915 and 1934. This was a crucial event of twentieth century culture [...] uncannily pre-figuring both Vietnam and the invasion of Iraq.

(Richardson, 2010: 122).

Apesar de não ter sido a primeira ocasião em que as tropas americanas ocupavam um país, desta vez os soldados americanos depararam-se com uma realidade para a qual não estavam preparados. As suas atitudes em relação à população haitiana eram condescendentes, habituados que estavam a uma atitude submissa por parte dos seus conterrâneos afro-americanos. Durante este período, os Estados Unidos eram ainda um país segregado e onde

imperava uma mentalidade racista, algo que não preparou os soldados americanos para lidar com os haitianos, descendentes dos escravos que derrotaram Napoleão e fundaram a primeira nação independente da América Latina, pois estes não demonstravam uma deferência natural para com ocupantes do seu território.

Sem terem nenhuma ideia da cultura haitiana, os soldados americanos foram surpreendidos com as realidades daquele país, algo que seria transmitido de volta para os Estados Unidos na forma de relatos e contos destes soldados sobre uma estranha ilha onde se adoravam ídolos pagãos com danças e rituais peculiares, e histórias sobre a morte que não era a verdadeira, e onde os defuntos eram vistos de noite a trabalhar em campos de cultivo, de olhar vidrado e sem sinais de cansaço.

Os relatos dos soldados americanos que estiveram no Haiti durante 19 anos contribuíram para fazer cair sobre o Haiti a atenção de certos indivíduos que sempre procuraram territórios inexplorados ou selvagens, como viajantes e jornalistas, ansiosos de ver o povo pagão que fala de mortos que andam. A certa altura, um jornalista e explorador americano chamado William Seabrook viaja até ao Haiti, onde irá passar algum tempo a observar e a registar os costumes locais e a participar pessoalmente em rituais e danças Vodou.

Seabrook viu no Haiti uma oportunidade para registar e publicar as idiossincrasias de uma nova cultura. Durante as suas viagens pelo Haiti, o autor escreve *The Magic Island* (Seabrook, 1929), um livro que irá ser essencial para a transição da figura do *zombie* para fora do Haiti. Em *The Magic Island*, o autor descreve rituais de Vodou envolvendo canibalismo, o acto de beber sangue humano e vários sacrifícios, ideias exageradas e caricatas sobre a religião Vodou que ainda hoje persistem de alguma forma, apesar de não estarem associadas a nenhuma prática de Vodou conhecida. É comum os relatos de Seabrook não corresponderem à realidade, sendo notórios os seus vícios em álcool e drogas, mas foi a sua obra que contribuiu para trazer ao Haiti e à sua cultura – mesmo que distorcida através da escrita – um nível de atenção sem precedentes por parte da cultura ocidental.<sup>12</sup>

Seabrook viria a morrer de uma *overdose* em 1945. Contudo, *The Magic Island* foi o primeiro grande contacto que o mundo ocidental teve com o conceito de *zombie*, o escravo

---

<sup>12</sup> Este não foi o primeiro livro de um autor de língua inglesa sobre o Haiti nem aquele com uma visão mais negativa sobre esse país. O melhor exemplo destas obras é da autoria do cônsul britânico Spenser St. John, que escreveu *Hayti or the Black Republic* em 1884, relatando que o Haiti pouco mais seria do que uma ilha onde canibalismo e a barbárie seriam a regra geral. Todas as obras sobre o Haiti teriam esta perspectiva exageradamente negativa e violenta até 1907, ano em que Jacques Léger, diplomata e político haitiano escreve *Haiti: Her History and Her Detractors*, a primeira obra que defende a cultura e a história haitiana de forma metódica e racional, incluindo o papel que o Vodou desempenha para o povo haitiano.

não-morto do Haiti. O livro de Seabrook foi editado em 1929, menos de três anos antes do surgimento do primeiro filme americano sobre a temática do *zombie* do *folklore* haitiano. É nesse momento de transição para o grande ecrã que realmente “nasce” o **zombie** como o viríamos a conhecer, naquele que vai ser o seu principal formato narrativo: o cinema.

### 1.5 (Falta de) Origens Literárias do *Zombie*

O *zombie* que conhecemos principalmente através da narrativa cinematográfica é um monstro diferente dos demais, por dois motivos principais. Em primeiro lugar, os *zombies* têm a sua origem nos fenómenos antropológicos que surgiram específica e unicamente ao longo da história do Haiti, ao contrário de outros monstros que possuem as suas próprias histórias e narrativas cinematográficas, como os vampiros, lobisomens ou fantasmas, e que têm as suas raízes em contos ou mitos antigos e estão presentes em *folklores* de todo o mundo. Existem histórias e contos antigos sobre vampiros em regiões da Europa, Ásia ou África, mesmo que o nome da criatura varie. Existem também mitos sobre lobisomens desde a antiguidade clássica, e encontramos-os nas tradições e manifestações populares de povos de regiões tão distintas como a Ásia, o Cáucaso, a Europa e as Caraíbas (Rose, 2001: 26). Por contraste, o *zombie* é uma figura original, sem equivalente em outras culturas, até os E.U.A. o divulgarem no século XX, através do cinema.

O segundo motivo que distingue o *zombie* dos restantes monstros que fazem parte das nossas crenças é a quase ausência de antecedentes literários até surgir no cinema. Vejamos, por exemplo, a origem de um dos monstros mais famosos de sempre, o vampiro Conde Drácula. A primeira vez que este surge no grande ecrã é no filme *Nosferatu, eine Symphonie des Grauens* (F. W. Murnau, 1922), um filme mudo que surge como parte do movimento artístico denominado de Expressionismo Alemão, sendo uma adaptação livre do mais famoso romance sobre vampiros de sempre, *Dracula* (1897), da autoria de Bram Stoker. Um pouco mais tarde surge o filme homónimo *Dracula* (Tod Browning, 1931), igualmente baseado no romance de Stoker, este protagonizado pelo lendário Bela Lugosi, um dos maiores nomes do cinema de Terror dos inícios do século XX. Ambos os filmes, primordiais deste tipo de sub-género, não existiriam sem fortes influências literárias, tais como o já mencionado romance de Stoker ou obras ainda mais antigas como, possivelmente, uma das primeiras *short stories* de sempre sobre vampiros, *The Vampyre* (1819), da autoria do inglês John Polidori.

O *zombie* como figura literária, por seu lado, não tem um autor principal responsável pela sua divulgação. O mais semelhante a um *zombie* na literatura são casos em que, apesar de

não serem denominados como *zombies*, autores de renome exploram a temática dos mortos que retornam e assombram (ou, em alguns casos, atacam fisicamente) os vivos. Os exemplos mais notórios são os da poesia de Samuel Taylor Coleridge, principalmente o seu famoso *Rime of the Ancient Mariner* (1798), onde encontramos também referências ocasionais a *ghouls*, criaturas semi-humanas que normalmente são descritas como habitando cemitérios e alimentando-se de carne humana; em várias das histórias que compõem a colectânea *Mil e Uma Noites* (1704), bem como no poema *The Giaour* (1813), da autoria de Lord Byron, também surgem algumas referências a estes seres. Também existem referências a *ghouls* na obra de Edgar Allan Poe, por exemplo nos poemas “Ulalume” (1847) e “The Bells” (1848).

Já no século XX, a série de contos *Howard West - Re-Animator* do seminal H. P. Lovecraft (1922) e o romance *I Am Legend* (1954) de Richard Matheson são alguns dos melhores exemplos que temos deste tipo de literatura que se aproxima da figura do *zombie*, pelo menos antes de este ganhar a popularidade de que goza hoje.

Além destes exemplos, existe uma referência a “mortos que se levantam e devoram os vivos” no *Épico de Gilgamesh*, a primeira obra épica conhecida de literatura, datada de cerca de 2100 a.C. No entanto, não são *zombies* que encontramos nestas obras e sim várias representações e antropomorfizações da morte, e as figuras aí presentes nada têm a ver com a que está intimamente ligada à História pós-colonial do Haiti, à escravatura e ao imperialismo a que essa nação foi sujeita por parte de várias potências europeias ao longo da sua história. É essa figura que vai ser representada no cinema americano nas primeiras décadas do século XX, a partir de 1932, onde o *zombie* encontra maior expressão.

O próximo momento deste estudo será dedicado a construir uma breve história cinematográfica do *zombie* ao longo do século XX e até aos dias de hoje, de forma a analisarmos a evolução desta criatura em conjunto com a sociedade que a vai moldando como uma das figuras mais relevantes e presentes do cinema de Horror ao longo de quase um século. É essa relação íntima do *zombie* com a cultura, especialmente através do cinema, que é agora objecto de análise no próximo capítulo.

## **Capítulo 2**

### **O *Zombie*: Breve História Cinematográfica**

“Something coming back from the dead was almost always bad news.  
Movies taught me that. For every one Jesus you get a million zombies.”

David Wong, *John Dies at the End*, 2007

“Death is a very serious matter, Mrs. Fiske.  
People who go through it are never the same.”

Laurell K. Hamilton, *Those who Seek Forgiveness*, 2007

## 2.1 A Origem do *Zombie* no Cinema Americano

O primeiro filme de *zombies* americano foi o clássico *White Zombie*, que estreou em 1932. Realizado por Victor Halperin, este filme aborda o *folklore* haitiano sobre o qual William Seabrook tinha escrito a sua obra, *The Magic Island*, apenas três anos antes. Filmes com som como os conhecemos hoje em dia – inicialmente denominados de *talkies* – ainda eram um fenómeno recente no início da década de 30 do século XX, sendo que o primeiro *talkie* surge em 1927 com *The Jazz Singer* (Alan Crosland, 1927).

Os primeiros filmes de Terror com som foram buscar inspiração não só aos monstros “tradicionais” oriundos das mitologias europeias, mas também a *travelogues* populares, como é o caso de *The Magic Island*. *White Zombie* foi o primeiro filme que se inspirou na mitologia haitiana e no misticismo africano, focando-se principalmente na figura do *zombie*. Quando surgiu nos cinemas americanos em 1932, o sucesso comercial<sup>13</sup> que alcançou ajudou a lançar a primeira onda de filmes deste novo sub-género<sup>14</sup> do Terror/Horror que perdura até hoje: os filmes de *zombies*.

*White Zombie* é hoje em dia considerado um dos filmes mais influentes na história do cinema americano, por ter definido um certo padrão para os filmes desse sub-género durante

---

<sup>13</sup> *White Zombie* foi produzido com um orçamento estimado em cerca de 50 mil dólares, segundo o site *Internet Movie Data Base*, e “facturou por volta de 8 milhões de dólares no total” (Russel 2005: 21).

<sup>14</sup> Um “género” cinematográfico pode ser definido como um conjunto de filmes que partilhem certos elementos, como tom, *setting*, certos tropos narrativos ou *clichés* que permitam agrupar essas obras num grupo comum de uma forma que as distinga de outros géneros, enquanto que um “sub-género” é um grupo de filmes pertencentes a um género que se distinguem das demais obras desse mesmo género pela inclusão de algum elemento identificativo (por exemplo, *zombies* estão presentes no sub-género de Filmes de *Zombies* dentro do género de Terror). Importa também referir que apesar de em inglês podermos falar de *horror films*, em Português a denominação mais comum é a de “filmes de Terror.” Estes dois termos não têm exactamente o mesmo significado: Terror pode ser descrito como a sensação de inquietude e antecipação que antecede um evento ou acontecimento assustador, enquanto que Horror é a sensação de medo e repulsa que surge durante o momento ou evento assustador. No caso dos *zombies*, estes são claramente mais parte do género de Horror do que Terror. Para mais informação sobre os vários géneros e sub-géneros cinematográficos, consultar a obra de Susan Hayward, *Cinema Studies: The Key Concepts* (2000).

várias décadas, até a fórmula de filmes de *zombies* ser alterada por George Romero. Os filmes de *zombies* de Hollywood, nesta fase inicial pós-*White Zombie*, seguiram um formato narrativo comum. Respeitaram de certa forma o *folklore* haitiano no qual se baseavam, mostrando sempre o *zombie* como um ser escravizado, sem consciência ou memória, representando-o como um perigo exótico, estrangeiro, que existe apenas em locais não realmente civilizados e certamente não no interior dos Estados Unidos. O contexto colonial da origem do *zombie* está fortemente presente nestes filmes, tal como estão marcas evidentes de uma hegemonia cultural de origem histórica e uma memória da escravatura, um tema que ainda distinguia a cultura americana de forma relevante, visto que *White Zombie* estreia nos cinemas americanos apenas 67 anos após a abolição da escravatura nesse país, em 1865.

De forma a fazer uma abordagem geral à história da narrativa de *zombies* no cinema americano e à sua relevância cultural dentro da sociedade contemporânea, é necessário fazer uma análise mais cuidada de alguns filmes essenciais sobre *zombies*. Em relação a esta primeira etapa do progresso da figura do *zombie* como elemento narrativo cinematográfico, existem dois filmes que, apesar de não serem os únicos, são inspirados no *folklore* haitiano e são considerados pela crítica como dois dos melhores exemplos iniciais do sub-género: o já mencionado *White Zombie*, e o filme *I Walked With a Zombie* (Jacques Tourneur, 1943).

Em *White Zombie*, Beaumont, um homem branco rico, convida um casal seu conhecido a realizar o casamento na sua plantação haitiana. O *setting* do filme é todo ele uma grande referência visual à história colonial do Haiti: a plantação, os trabalhadores, o poder que está do lado do homem branco e tem inclusive um sobrenome de origem francesa, a relembrar o domínio desse país europeu sobre o Haiti durante quase duzentos anos (1625-1804).

Contudo, o verdadeiro plano de Beaumont é o de persuadir a noiva, a jovem Madeline, a abandonar o noivo e a casar com ele. Para este propósito, Beaumont alia-se a Legendre, outro proprietário de terras branco e poderoso, com nome francês, interpretado por Bela Lugosi. Lugosi, um dos grandes actores do cinema clássico de Terror americano, é visto pelos espectadores americanos como a figura do “estrangeiro assustador”, não só pelo seu nome e forte sotaque europeu e pelo seu papel em *White Zombie* como Legendre, mas também porque apenas um ano antes Lugosi tinha encarnado o famoso Conde Drácula em *Dracula* (Tod Browning, 1931), cimentando assim a sua posição como figura de Terror que é, ao mesmo tempo, o “Outro”.

Beaumont sabe que Legendre usa escravos “zombificados” para trabalhar os seus terrenos e pede-lhe que torne Madeline tão obediente quanto eles, de forma a controlá-la.

Legendre concorda, pelo menos inicialmente, e fornece a Beaumont uma poção “mágica”, outra referência ao *folklore* haitiano, dado que, segundo a tradição, uma das formas dos feiticeiros *bokors* supostamente criarem os seus escravos *zombies* seria através da ingestão de substâncias desconhecidas, possivelmente algum tipo de veneno. Madeline torna-se a *White Zombie*, a “zombie branca” a quem o título do filme faz referência, e fica sob o controlo de Legendre. Madeline funciona, também, como referência à herança literária de Edgar Allan Poe, pelas inúmeras semelhanças que esta possui em comum com Madeline Usher, personagem central da *short story* “The Fall of the House of Usher” (Poe, 1839), como nota Rhodes:

Working in tandem with her character name, her entombment, her pale visage, her lack of dialogue while a zombie, and her white clothing, Madeline’s behaviour in part echoes Poe’s short story [...] The narrator in the Poe story speaks of Madeline Usher, who passes “through a remote portion of the apartment, and, without having noticed my presence, disappeared.”

(Rhodes, 2001: 40)

*I Walked With a Zombie*, por sua vez, é uma adaptação livre do romance clássico de 1847, *Jane Eyre*, da autoria de Charlotte Brontë. Neste filme, uma enfermeira chamada Betsy viaja até à casa de um abastado dono de uma plantação de açúcar em St. Sebastian, uma das ilhas de Porto Rico que, tal como o Haiti, fica na região das Índias Ocidentais onde o Vodou é a religião prevalente da população descendente de escravos. Aí, Betsy irá cuidar da esposa do dono da plantação, que parece sofrer de algum tipo de febre tropical que a põs numa espécie de transe permanente, embora os nativos avisem Betsy de que, na realidade, a mulher está sob o feitiço de um *bokor* que a irá converter num *zombie*.

Betsy tenta tratar a “doença” recorrendo à medicina ocidental, como terapia de choque, mas acaba por recorrer a um ritual Vodou como último recurso para salvar a paciente. Este filme é um exemplo de representação cinematográfica do conceito de “Outro”, tal como explorado por Michael Richardson em *Otherness in Hollywood Cinema* (2010). A “Otherization” presente nesta obra surge de várias formas: Betsy é uma estranha na ilha, e tratada como tal. A família para quem Betsy trabalha também é, por sua vez, intrusa na cultura local, e a maldição que cai sobre a esposa é possivelmente resultado dessa intrusão. O realizador, Jacques Tourneur, é um imigrante francês nos Estados Unidos, e a sua própria perspectiva é, de certa forma, a de alguém que também é “o outro” entre estranhos.

Tanto *White Zombie* como *I Walked With a Zombie* são filmes clássicos do cinema de Terror americano, mas são também ambos fortemente marcados pela época em que são



criados. Apesar dos *zombies* presentes, estes nunca são a principal ameaça, e o medo da assistência provém principalmente da possibilidade de os protagonistas brancos perderem a sua liberdade ou autonomia, o que acontece no caso particular das mulheres. Estas ficam sob o controlo de praticantes de Vodou, submetendo-se assim a uma cultura bárbara e desconhecida. Em ambos os filmes são apenas as mulheres brancas que parecem ser vulneráveis à feitiçaria que as transforma em *zombies*, isto para além dos nativos negros, também estes convertidos em escravos *zombies* sem resistir.

Aliás, em *White Zombie* fica implícito que a personagem de Lugosi, o senhor Legendre, sempre usou escravos negros *zombies* nas suas plantações abertamente, mas só quando uma mulher branca é enfeitiçada é que existe algum tipo de acção relativamente a esta questão. *White Zombie* é, apesar de tudo, um filme com conotações mais racistas, e que demonstra a cultura haitiana de uma forma muito mais negativa, enquanto que *I Walked With a Zombie* tenta manter-se neutro nesse aspecto e representa o ritual Vodou de forma realista, não como algo intrinsecamente maléfico.

Estes filmes, de 1932 e 1943 respectivamente, foram produzidos numa época em que as mulheres eram ainda vistas como sendo literalmente o sexo mais “fraco” na sociedade ocidental, e portanto também naturalmente mais vulneráveis a ameaças como feitiçaria. Além disso, os *Civil Right Movements* também não surgiram até meio da década de 50, pelo que a aparente desvalorização de mulheres e o racismo patente nestas duas obras são uma consequência dos preconceitos existentes na sociedade contemporânea desse tempo. Apesar disso, *White Zombie* e *I Walked With a Zombie* são dois exemplos marcantes do início da história cinematográfica do *zombie*, pelos seus enredos, pelas suas atmosferas e pelas imagens assombrosas que apresentam.

Não houve uma evolução significativa nas temáticas e narrativas presentes em filmes de *zombies* durante o resto das décadas de 30 e 40. Apesar de ainda serem produzidos vários filmes dentro do sub-género, existe uma certa repetição na abordagem de Hollywood ao *zombie*, que se regeu pelo mesmo molde. Neste momento, os *zombies* não são ainda uma criatura da qual se deva ter medo, sendo passivos e sem consciência própria, no fundo, o arquétipo do escravo perfeito. O *zombie* estabeleceu-se como “a primeira criatura do Novo Mundo, inteiramente pós-colonial, a surgir em filmes de terror populares” (Everett-Haynes, 2008: 1). No entanto, com o passar do tempo, a sociedade mudou e alteraram-se as fontes de medos ou ansiedades prevalentes, através de eventos como a II Guerra Mundial e a utilização de bombas atómicas por parte dos Estados Unidos. Estas mudanças na consciência global vão, pela primeira vez, testar a adaptabilidade do *zombie* à sociedade que o rodeia.

## 2.2 Os anos 50

Monstros são frequentemente representações de superstições, medos ou ansiedades que afligem a sociedade num determinado momento, algo particularmente relevante em representações de monstros no cinema. Esta ligação entre monstros cinematográficos e a sociedade que os cria já era evidente mesmo antes do realizador George Romero revolucionar os filmes de *zombies* a partir dos anos 60, e continua até hoje, como aponta Paffenroth:

It is surely just a matter of time before a movie depicts zombies as the result of a terrorist attack gone horribly awry, or even a movie with zombies rising from the flood waters or the tsunami or Hurricane Katrina, and this is to be expected. Just as Romero updated the earlier nuclear and voodoo zombies, which had played on the fears of an earlier generation, the genre has adapted to new rationalizations for zombies that fit the changing situations of their audiences.

(2006: 134)

A data da criação de um filme com uma figura monstruosa é portanto um factor importante para identificarmos uma possível crítica social subjacente à narrativa pretendida pelos cineastas. No caso dos *zombies*, sendo cadáveres animados, estes sempre representaram o receio da morte intrínseco à condição humana, apesar de nestas primeiras décadas a morte representada ser apenas “aparente” e referir-se mais à perda de autonomia, controlo e identidade própria, talvez consequência directa de um mundo em constante transformação.

Esta noção de perda de identidade é comum a todos os filmes de *zombie* ao longo do século XX. Ao contrário de monstros como vampiros ou lobisomens, os *zombies* não têm personalidade ou *pathos* devido à sua natureza. Alguém que se torna um *zombie* passa a pertencer a uma entidade colectiva sem personalidade própria, a horda *zombie*, em cujos membros podemos rever qualquer uma das nossas falhas, ou reconhecer qualquer mal social encarnado. O *zombie* não é, portanto, um antagonista mais do que uma doença ou um animal selvagem o possam ser:

Unlike most cinematic antagonists that radiate an unambiguous and idiosyncratic persona, the zombie horde is a monstrous tabula rasa. They are monsters, ones whose lack of pathos – unique among the creatures of folklore – generates a sense of horror in us that can be most immediately characterized by the outward form in which the zombies appear. As will be argued, the zombie’s basic fictional composition is determined by extant social horrors during its time of production.

(Muntean & Payne, 2009: 240)

É durante a década de 50 que se dão as primeiras alterações na fórmula dos filmes de *zombies*. A época que se seguiu ao final da Segunda Grande Guerra e ao início da Guerra Fria levou a um estado de paranóia generalizada nos Estados Unidos da América, criando um clima geral de ansiedade devido à presença iminente da “ameça vermelha”, (o Comunismo Soviético). O cinema acompanha as mudanças na sociedade e os filmes de monstros em particular reagem a estas mudanças, adaptando-se à ansiedade cultural sentida na época.

Os filmes de *zombies* entram num período de transição, mantendo o *zombie* essencialmente igual, mas actualizando o seu *setting*. São produzidos nesta década vários filmes em que os *zombies* dispensam o pano de fundo haitiano, tendo as regiões urbanas (mas também rurais) dos Estados Unidos como panorama, criando uma sensação de perigo iminente agora que a “civilização” não é mais vista como um escudo contra a barbárie. O *zombie* deixa lentamente de ser um monstro exótico para se tornar verdadeiramente americano.

O processo de criação dos *zombies* é também actualizado e, nos filmes da década de 50 (inclusive nos filmes de série B), estes surgem devido a alguma contaminação no ambiente, normalmente devido a resíduos tóxicos ou nucleares. Por vezes, é este iminente perigo da energia nuclear que cria o *zombie*, como acontece no filme *Creature With the Atom Brain* (Edward L. Cahn, 1955), um filme que envolve *gangsters* americanos e cientistas nazis que controlam *zombies* com ondas de rádio atómicas. Também a “ameça” soviética encontra representação neste sub-género, em filmes onde os *zombies*, guiados por seres com intenções nefastas, tentam invadir os Estados Unidos e submeter a população ao controlo dos seus mestres, alienígenas de outro planeta que aqui substituem os feiticeiros *bokor* e os sacerdotes Vodou de décadas passadas<sup>15</sup>. Um destes filmes é *Plan 9 From Outer Space* (Edward D. Wood Jr., 1959). Conhecido por ser um dos “piores filmes de sempre” devido à má actuação e a uma qualidade de produção praticamente inexistente no filme (por exemplo, as lápides do cemitério são claramente feitas de cartão), o enredo incoerente de *Plan 9 From Outer Space* é uma amálgama de temas de Ficção Científica e Terror e relata a história de invasores alienígenas que revivem os mortos para conquistarem a Terra com um exército *zombie*.

---

<sup>15</sup> Estas narrativas são tanto Terror como Ficção Científica, um outro género muito relevante durante a década de 50, pela facilidade que existia em substituir os supostos soviéticos invasores por *aliens* ou monstros semelhantes em diversos filmes desta década.

Os filmes de *zombies* não eram encarados seriamente, sendo considerados geralmente como filmes de Série B<sup>16</sup> e apenas com o propósito de entretenimento. Foi em 1968 que um filme a preto e branco de baixo orçamento filmado por um realizador independente, *Night of the Living Dead* (George A. Romero, 1968) alterou permanentemente a história do *zombie* cinematográfico, transformando-o na figura que hoje conhecemos.

### 2.3 George Romero e a Génese do *Zombie* Moderno

A década de 50 terminou, e a ansiedade pelo possível futuro apocalíptico que a era nuclear traria também se desvaneceu pouco a pouco na mente do povo americano. Durante a maior parte da década de 60 os filmes de *zombies* estagnaram, continuando a surgir como filmes de Série B e afastando-se definitivamente das suas raízes haitianas. Nesta época, surgiram também alguns dos filmes com *zombies* mais bizarros, algo entre paródias do próprio sub-género e uma espécie de *pastiche* de vários elementos. Um exemplo de filmes desta categoria é *The Incredibly Strange Creatures Who Stopped Living and Became Mixed-Up With Zombies!!?* (Ray Dennis Steckler, 1964) um musical que envolve feiras, maldições ciganas e números musicais com *zombies* e outras criaturas.

Actualmente, os *zombies* parecem ter invadido todos os aspectos da sociedade contemporânea. Todos os filmes, romances, *comics*, séries de televisão e jogos de vídeo com *zombies* que continuam a ser produzidos atestam a capacidade de permanência desta figura. A ficção de Terror/Horror tem um papel importante na sociedade, na qual os filmes de *zombies* têm um papel de destaque, como nota Schneider: “Though sneered at by the highbrow, largely ignored by mainstream academics, and censored by society’s self-proclaimed moral guardians, it can hardly be denied that horror fiction (including cinema) serves a variety of psychological functions in society” (1999). No entanto, há uma clara diferença entre a figura do *zombie* moderno que vemos representado hoje em dia, em que este é um monstro no sentido literal da palavra, e o *zombie* haitiano, agora que este não é mais um escravo submisso ou uma vítima controlada ou reanimada por um qualquer *alien*/feiticeiro/cientista.

Os *zombies* modernos seguem um determinado conjunto de “regras” e são, essencialmente e acima de tudo, violentos e carnívoros, tendo como principal instinto o de procurar alimento. Normalmente, no contexto de uma narrativa de *zombies* contemporânea, o

---

<sup>16</sup> Um “B Movie”, ou filme de série B, é definido por Hayward como “Cheap, quickly made movies first came into prominence in the United States during the depression (early 1930s) when audiences demanded more for their money – a double bill: two films for the price of one. So a B-movie was screened as a second feature alongside a major feature film (called an A movie) (Hayward, 2000: 49).

motivo pelo qual surgem é um mistério. Estão verdadeiramente mortos, frequentemente em avançado estado de decomposição, não possuem raciocínio além de alguns instintos básicos e uma dentada de um deles significa infecção seguida de transformação da vítima num *zombie* semelhante àquele que a mordeu. É incomum existir cura ou esperança para os infectados e o único meio seguro de destruir um *zombie* de vez é destruindo o seu cérebro. Todas estas regras derivam da obra de George Romero, o realizador independente de *Night of the Living Dead*, um filme que revolucionaria o conceito da figura do *zombie* e que iria ter repercussões em praticamente todo o cinema de *zombies*, americano e global, criado daí em diante.

*Night of the Living Dead* é um filme considerado pela crítica como o melhor exemplo de sempre de um filme de *zombies*. Se os vampiros tinham em Bram Stoker alguém identificável como o mais influente autor ligado a essa figura monstruosa, George Romero torna-se em 1968 o autor proeminente que faltava à narrativa de *zombies*.

Este é o primeiro filme em que os *zombies* são não apenas violentos mas também canibais, onde o único propósito da horda de mortos-vivos é o de consumir a carne dos vivos. O enredo do filme é simples: Barbra e o seu irmão visitam a sepultura do pai, morto há algum tempo. Aí, são atacados por um homem violento, que mata o irmão de Barbra e a força a fugir, não sendo ainda claro se o homem é ou não um morto-vivo ou apenas alguém num estado psicótico. Barbra junta-se a outras personagens, também elas confusas pela aparente epidemia de violência presente na área, e juntos barricam-se numa casa rural, tentando sobreviver à noite enquanto são cercados por uma horda de mortos-vivos.

Do ponto de vista narrativo, *Night of the Living Dead* é simples e eficaz. O *setting* da casa rural é apropriadamente claustrofóbico, os *zombies* do lado de fora são imparáveis no seu esforço para entrar dentro de casa, e a tensão que se instala entre os sobreviventes é o foco principal do enredo. No entanto, como foi mencionado, estes *zombies* são criaturas sem *pathos*, sem personalidade ou motivação a não ser a de atacar os vivos e, literalmente, “consumi-los”, numa crítica apontada pelo realizador à forma como o público americano entrava agora numa nova era de consumismo, já que *Night* é lançado alguns anos depois da abertura do primeiro centro comercial americano, em 1956.

Romero compreendia que um filme com criaturas deste género apenas funcionaria se o foco fosse colocado nos sobreviventes. Ao contrário de um vampiro ou um lobisomem, um *zombie* nunca tentará seduzir, ameaçar ou dialogar com ninguém. Um *zombie* não tem um plano ou segundas intenções para as suas ações. Não é possível tentar compreender ou dissuadir um *zombie*. As características únicas desta figura fazem com que quaisquer

narrativas que o incluam sejam focadas na perspectiva dos sobreviventes. Assim, para *Night of the Living Dead*, Romero escolheu os seus protagonistas com cuidado.

Um dos principais aspectos do filme é a personagem principal, Ben. Apesar da narrativa se focar inicialmente na perspectiva de Barbra, de todos os sobreviventes que inicialmente se barricam na casa rural é Ben quem se destaca por ser o mais inteligente, racional e com mais aptidão para liderar o grupo. É aqui que a questão central do enredo se coloca, pois teria sido possível todas as personagens sobreviverem se trabalhassem em conjunto contra a invasão *zombie* e seguissem as indicações de Ben. Mas Ben é afro-americano. Harry Cooper, outro dos sobreviventes, acha que deve ser ele a liderar, achando impraticável que mulheres ou Ben se atrevam a dar-lhe qualquer tipo de ordens.

Já foi mencionado anteriormente como o conceito de Outro está frequentemente presente em filmes de *zombies*. No entanto, se nos filmes das décadas de 30 e 40 o *zombie* haitiano representava o Outro de uma forma específica, nomeadamente como recordação de uma realidade pós-colonial, hegemonia cultural, desigualdade racial e escravatura, o Outro que encontramos nos filmes de Romero com *zombies* modernos é completamente diferente. Em *Night of the Living Dead*, o conceito de Outro existe, não apenas na medida em que os mortos estão contra os vivos, mas também em como invariavelmente, de alguma forma, os vivos encontram alguma forma de se virarem uns contra os outros.

Nos Estados Unidos de 1968, a tensão racial que se sentia no país devido aos *Civil Rights Movements* era palpável. Em *Night of the Living Dead*, mesmo quando rodeados de cadáveres animados com uma fome insaciável, os sobreviventes entrincheirados na casa, não conseguem pôr de parte as suas diferenças e deixam-se levar pelos seus preconceitos e mesquinhez, causa de conflitos que os levam a sucumbir, um a um, aos *zombies*. Romero demonstra repetidamente através dos seus filmes que o verdadeiro monstro é a própria Humanidade.

Este é o filme que cria o *zombie* moderno, mas Romero não o cria a partir do nada. *Night of the Living Dead* retira inspirações de várias fontes, principalmente de “narrativas de invasão” que começaram a surgir nas décadas de 50 e 60. Este tipo de narrativas, tipicamente de Ficção-Científica ou de Terror, relatam normalmente uma invasão em grande escala por parte de *aliens* ou de algum tipo de monstro, inspirando-se na paranóia que se tinha instalado na América durante a Guerra Fria, onde uma possibilidade de um ataque nuclear ou invasão militar por parte da União Soviética parecia provável, quando não mesmo iminente.

Esta é outra das inovações que Romero introduz no género de Terror, a desvantagem numérica. Se filmes sobre Drácula, um lobisomem ou o monstro de Frankenstein colocam

frequentemente um grupo de humanos contra um único adversário com capacidades superiores às de um homem comum, a narrativa do *zombie* moderno coloca sempre os protagonistas humanos numa enorme desvantagem numérica em relação aos *zombies*, devido à natureza “infecciosa” desta criatura: entre outras coisas, o *zombie* moderno é também uma representação do medo que existe actualmente da possibilidade de uma pandemia mundial, por parte de uma doença ou devido a uma qualquer arma biológica.

Uma das principais inspirações para a criação de *Night* parece ser o romance *I Am Legend* da autoria do autor americano Richard Matheson. Publicado em 1954, *I Am Legend* relata a história do único sobrevivente após uma infecção de vampirismo contaminar toda a humanidade. Apesar de serem vampiros e não *zombies*, estas criaturas vagueiam durante a noite em hordas numerosas como *zombies*, e o protagonista Robert Neville fortifica a sua casa de forma a poder sobreviver às investidas nocturnas destas criaturas. O romance de Matheson foi adaptado para filme com o título *The Last Man on Earth*<sup>17</sup> (Ubaldo Ragona, 1964) apenas quatro anos antes de Romero produzir *Night of the Living Dead*, e é fácil ver as semelhanças visuais e temáticas entre as obras, tanto no espaço fechado em que se desenrolam ambos os enredos como nas imagens da multidão de criaturas inumanas cercando o refúgio dos protagonistas.

Outra diferença importante entre *zombies* modernos e outros monstros cinematográficos é o quanto eles nos relembram de nós próprios. Quando confrontados com vampiros, lobisomens ou outros monstros, as personagens nessas narrativas podem reagir de algumas formas, demonstrando medo ou surpresa, por exemplo. No entanto, essas figuras monstruosas nunca são confundíveis com humanos comuns. Um vampiro ou um lobisomem podem esconder as suas identidades, mas assim que revelam as suas características “monstruosas” tornam-se claramente não-humanos, uma criatura diferente de nós. Contrariamente, os *zombies*, especialmente em *Night of the Living Dead*, têm o aspecto de uma pessoa normal. Além disso, devido ao factor de infecção que todos os *zombies* modernos partilham, qualquer pessoa que sofra uma dentada de um torna-se inevitavelmente parte da massa indistinta de corpos que é a horda *zombie*, o que leva invariavelmente a que certas personagens tenham dificuldades ao enfrentar *zombies* que, antes da sua conversão, eram seus conhecidos ou entes queridos. Ver aqueles que eram como nós tornarem-se algo tão diferente, mas ainda assim reconhecível, é algo frequente em narrativas de *zombies* pós-*Night of the*

---

<sup>17</sup> Além deste filme, a popularidade da obra de Matheson garantiu que se fizessem até ao momento mais duas adaptações cinematográficas da obra, *The Omega Man* (Boris Sagal, 1971) protagonizado por Charlton Heston e o mais recente *I Am Legend* (Francis Lawrence, 2007) protagonizado por Will Smith.

*Living Dead*. O aspecto grotesco devido à decomposição de alguns *zombies* serve também como lembrança da nossa própria mortalidade, do destino inevitável do ser humano.

Este reconhecimento de algo ou alguém que simultaneamente inspira terror é um tropo comum de narrativas de *zombies*. Foi o psicanalista austríaco Sigmund Freud que, num ensaio de 1919, estuda pela primeira vez este fenómeno – nomeando-o de “*unheimlich*” ou *uncanny* em inglês, e que se pode traduzir para “estranhamente familiar” em português – um termo que Freud usa para definir aquilo que é familiar e, ao mesmo tempo, aterrador, algo que atrai e cria repulsa da mesma forma. Nas palavras de Freud, “[...] the uncanny is that class of the frightening which leads back to what is known of old and long familiar” (Freud, 1919: 2).

Também estranhamente familiares eram as imagens de morte e decomposição presentes nos *zombies* de *Night of the Living Dead*, utilizadas como uma crítica social subjacente ao filme. Em 1968 os Estados Unidos estavam no auge da Guerra do Vietname, altura em que imagens com alguma semelhança eram transmitidas diariamente através da televisão para os lares americanos, isto para além dos relatos de inúmeros soldados que voltavam diariamente do Vietname, desfigurados e traumatizados. Romero, que discordava fortemente do envolvimento americano no Vietname, utilizou propositadamente esse tipo de violência visual no filme, como forma de criticar um país que ia perdendo gradualmente a sensibilidade a imagens de violência, tornando-as banais, algo especialmente apreciável nos momentos finais do filme, com a morte de Ben.

De madrugada, após a noite de cerco, apenas Ben sobrevivera. Um grupo de homens armados, representados como *rednecks*, cidadãos dos estados sulistas da América onde os preconceitos raciais contra negros são historicamente mais prevalentes, chegam à fazenda como se da cavalaria se tratasse, acompanhados de figuras de autoridade, como agentes da lei; imbuídos dessa mesma autoridade, matam os *zombies* ao seu redor. Ben surge do seu esconderijo, achando que está salvo devido aos disparos que ouve, apenas para ser morto por um dos *rednecks* que, sem nenhuma hesitação, dispara sobre Ben assim que o vê.

O assassino de Ben nem se preocupa em distingui-lo dos *zombies*, atirando indiscriminadamente. Durante os créditos finais, são-nos mostradas imagens do grupo de *rednecks* a arrastar os *zombies* – e o cadáver de Ben – para uma pira comum, a que ateiam fogo. De todas as críticas à segregação e aos preconceitos e tensões raciais existentes nos Estados Unidos naquela época, a imagem do corpo de Ben a arder é uma das mais marcantes, remanescente das imagens de corpos a arder após bombardeamento com *napalm*, como sucedia no Vietname. O apocalipse representado nos filmes de Romero é um no qual a sociedade pára de funcionar quase imediatamente, deixando os cidadãos comuns entregues a



si mesmos. Nesta década que incluiu a guerra do Vietname, protestos pela paz e manifestações por parte dos jovens americanos, *Night of the Living Dead* destaca-se como uma das mais marcantes críticas a uma sociedade fracturada, como nota Williams:

Night of the Living Dead then moves into a series of grainy black-and-white still images reminiscent of both World War Two concentration camp footage and Vietnam War photography as the hunters enter the house, move Ben's corpse with meathooks, and place his body next to that of the first zombie seen in the film, before lighting their funeral pyre. The last image in the film is a live-action shot of the flame engulfing the corpses in very much the samemanner as the napalm then used in Vietnam.

(2003: 30)

## 2.4 *Dawn of the Dead e Day of the Dead*

Com *Night of the Living Dead* Romero recria o *zombie*, iniciando a tradição cinematográfica do *zombie* moderno nos Estados Unidos. Desde a estreia deste filme em 1968, vários outros filmes de *zombies* começaram a surgir nos anos 70 antes que Romero lançasse a sequência do seu filme, apesar da maioria destes serem ainda claramente filmes de série B, normalmente com baixo orçamento. No entanto, alguns destes filmes são hoje considerados clássicos entre os amantes de filmes de série B, e tiveram uma certa influência na história cinematográfica do *zombie*.

Exemplos de filmes deste género são *Children Shouldn't Play With Dead Things* (Bob Clark, 1972) e *Garden of the Dead* (John Hayes, 1972), dois dos primeiros filmes de Horror-Comédia com *zombies*. Foram também produzidos dois filmes, escritos e realizados pelo hoje em dia aclamado realizador de filmes de Terror e Horror David Cronenberg, *Shivers* (1975) e *Rabid* (1977). Em *Shivers*, pessoas infectadas por parasitas transformam-se numa espécie de *zombies* e atacam outras vítimas, infectando-as também, mas por via de contacto sexual e não através de uma dentada, enquanto que em *Rabid* a origem da infecção *zombie* é uma mulher que se submete a cirurgia plástica experimental, ganhando assim uma sede de sangue humano que se transmite a todos os que ela ataca.

Centrando a causa inicial da invasão *zombie* em actos sexuais indiscriminados e em cirurgia plástica, Cronenberg introduz assim uma medida de crítica social nos seus filmes, sem no entanto tornar essa crítica o foco principal das narrativas. Finalmente, vale ainda a pena mencionar *Shock Waves* (Ken Wiederhorn, 1977), o primeiro filme que funde dois tipos

de personagens para criar o antagonista universal perfeito: *zombies* modernos e nazis<sup>18</sup>. Só quando Romero volta a criar um filme de *zombies*, uma década depois de *Night of the Living Dead*, é que o *zombie* moderno dá o seu próximo grande passo na sua história no cinema.

Após o sucesso de *Night of the Living Dead*, George Romero escreveu e realizou mais dois filmes sobre *zombies*, completando uma trilogia. Apesar do segundo e terceiro filmes de Romero serem tecnicamente considerados sequelas de *Night of the Living Dead*, não há uma personagem recorrente ao longo dos filmes, existindo em vez disso um tema de progressão da invasão *zombie* e da quebra do funcionamento normal da sociedade, que é cada vez mais global a cada filme subsequente.

Com um maior orçamento para o segundo filme após o enorme sucesso comercial de *Night of the Living Dead*<sup>19</sup>, Romero escreve e realiza *Dawn of the Dead*<sup>20</sup> (1978). Dez anos após o primeiro filme, Romero coloca desta vez um grupo de personagens cercadas por *zombies* num cenário urbano tipicamente americano, um centro comercial. Os *zombies*, criaturas que existem apenas para consumir infinitamente, vagueiam perdidos pelas lojas, em alusão clara aos americanos que igualmente passam as suas vidas como que em estado *zombie* em lojas, igualmente consumindo sem fim.

A crítica principal desta obra é dirigida ao consumismo, desenfreado e sem controlo, justapondo os *zombies* aos consumidores americanos e a sua fome insaciável por carne humana à cultura de consumismo contemporânea prevalente especialmente nos Estados Unidos. No entanto, não são apenas os *zombies* que vagueiam pelas lojas do centro comercial sem propósito, pois os sobreviventes que aí se instalam vão também eles de loja em loja, experimentando todos os produtos, agora que ninguém os pode impedir. Presos dentro do centro comercial, estas personagens simplesmente consomem o que podem enquanto podem, habituadas que estão a que isso os faça felizes.

Romero dirige uma crítica óbvia ao paradigma da sociedade ocidental do fim da década de 70, crítica essa que é amplificada ao equiparar os humanos ao nível dos *zombies*. Se

---

<sup>18</sup> Filmes com *zombies* nazis quase se tornaram um sub-sub-género cinematográfico hoje em dia, existindo vários exemplos, alguns até anteriores a *Night of the Living Dead*. Nestas narrativas, cientistas nazis criam *zombies* do tipo haitiano como escravos ou membros do exército do Terceiro Reich, como é o caso de *Revenge of the Zombies* (Steve Sekely, 1943).

<sup>19</sup> De acordo com o sítio IMDB, *Night* foi filmado com um orçamento aproximado de 114 mil dólares, e até ao ano de 2000 facturou em todo o mundo cerca de 42 milhões de dólares apenas em salas de cinema, sem contar com o valor de *merchandising* ou vendas de versões do filme em VHS, CD ou DVD.

<sup>20</sup> É importante mencionar que *Dawn of the Dead* existe atualmente em três versões: a versão *extended*, com todas as cenas do filme incluídas e aquela que a que me refiro neste texto, a versão Americana, editada pelo próprio realizador George Romero e a versão Europeia, editada pelo aclamado realizador de Terror italiano Dario Argento. Existem diferenças entre as versões americanas e europeias, estando certas cenas suprimidas em cada uma das versões.

*Night* tinha em Ben não só um protagonista, mas também uma personagem heróica (apesar do seu fim trágico). Em *Dawn* ninguém é um herói, pois mais uma vez é a violência entre os sobreviventes do apocalipse *zombie* que irá levar à sua eventual destruição. Em vez de caracterizar os *zombies* como antagonistas, Romero mais uma vez posiciona toda a Humanidade como o verdadeiro monstro, como observa Paffenroth: “Anyone who watches zombie movies must be prepared for a strong indictment of life in modern America. (...) It is this pointed critique that lifts them above the ranks of other horror movies. But it is a critique that is not wholly unbelievable or misguided.” (2006: 22)

*Dawn* é outro sucesso comercial de Romero, cimentando a sua posição como o principal realizador de filmes do género. Isto que não deixa de ser irónico, no sentido em que o filme de Romero que mais abertamente critica a sociedade consumista americana se torna por sua vez um produto de consumo de enorme sucesso. Nas palavras de A. Loudermilk:

*Dawn of the Dead* is more the one of the best horror films ever made, as Roger Ebert declared in the Chicago Sun Times, because it has snared the popular mind far beyond its genre, demographic and era. Romero’s magnum opus – itself a commodity – has earned a place in the America imagination by undermining that very imagination’s dependence on commodity culture. (2003: 85)

*Dawn* foi um sucesso comercial ainda maior que *Night*, rendendo cerca de 55 milhões de dólares em todo o mundo, tendo sido produzido com um orçamento estimado em 650 mil dólares. O sucesso de Romero conduziu pela segunda vez a que muitos outros realizadores, tanto em Hollywood como na Europa, imitassem os seus passos, criando diversas representações do *zombie* no cinema, umas mais fiéis a Romero do que outras<sup>21</sup>. Contudo, George Romero espera algum tempo até terminar a sua trilogia com *Day of the Dead* (George A. Romero, 1985)<sup>22</sup>. Filmado dezassete anos após *Night* e sete anos após *Dawn*, Romero pretendia produzir o último filme da sua trilogia em maior escala do que os anteriores. No extra *making of* incluído no DVD deste filme, o realizador afirma durante uma entrevista que o guião original era como “o Ben-Hur dos filmes de *zombies* (minha tradução).”

---

<sup>21</sup> O reconhecido realizador de Terror italiano Lucio Fulci, por exemplo, é responsável por vários filmes deste género nas décadas de 70 e 80.

<sup>22</sup> Estes três filmes, que moldaram de forma permanente o cânone da narrativa de *zombies* no cinema, não são os únicos filmes de *zombies* da autoria de Romero. Após o ano 2000, Romero escreveu e realizou mais três filmes, nomeadamente *Land of the Dead* em 2005, *Diary of the Dead* em 2007 e *Survival of the Dead* em 2009. No entanto, devido ao tempo que separa a produção dos três primeiros filmes dos três últimos e às diferenças de estilo entre estes, considero que Romero criou duas trilogias na sua carreira, e não uma hexalogia.

No entanto, devido a cortes orçamentais por parte do estúdio de produção, a obra final é mais claustrofóbica que *Dawn of the Dead*, lembrando o confinamento do primeiro filme da trilogia, e é também o filme mais político de Romero até ao momento. Filmado a meio da década de 80, o terceiro filme da trilogia é aquele onde o cenário é mais apocalíptico a uma escala global, tornando-se evidente que todo o mundo é já dominado pelos *zombies* naquele momento.

A ação passa-se exclusivamente dentro de um *bunker* militar subterrâneo, com a exceção da cena inicial do filme, onde vemos uma cidade em ruínas, invadida por hordas de *zombies* e sem um único sobrevivente à vista, demonstrando até que ponto a invasão já progrediu neste ponto da história. Dentro do *bunker*, um grupo de cientistas tentam a todo o custo estudar e compreender os *zombies*, de forma a poder pará-los e, de alguma forma, restaurar a sociedade. A “proteger” os cientistas está um grupo de soldados do exército americano, liderados pelo capitão Rhodes.

Desde o início do filme que a tensão entre o grupo dos cientistas e o dos soldados é óbvia. Como já foi mencionado, os *zombies* nunca poderão ser os verdadeiros antagonistas de uma narrativa pela sua ausência de *pathos*, pelo que esse papel cai sobre os soldados, em particular sobre o capitão Rhodes. Os soldados não têm paciência para os cientistas, não compreendem o que as suas experiências possam alcançar, e não hesitam em ameaçar os cientistas fisicamente se alguma das suas ordens não é imediatamente obedecida. Romero sempre foi crítico das forças armadas americanas, especialmente no que diz respeito ao seu envolvimento em conflitos estrangeiros. A crítica presente nesta obra é dirigida, primariamente, a essas mesmas forças militares, bem como de uma forma mais generalizada ao instinto intrínseco de violência e autoritarismo presente em pessoas que, por estarem armadas, se consideram superiores a outras.

Se Rhodes e os seus soldados são os antagonistas deste filme, não existe um protagonista óbvio. No entanto são três as personagens que se destacam e que são centrais ao enredo. A primeira é Sarah, uma das cientistas. Sarah é atraente, e a única mulher em todo o *bunker*, o que a torna alvo de assédio sexual constante por parte dos soldados. O surpreendente é que Sarah não só não se deixa intimidar por esta situação, respondendo e reagindo sem medo às investidas dos soldados, mas também a forma como a personagem é construída, o que faz de Sarah a primeira mulher num filme de Romero que não é vista como fraca ou incapaz. Isto era incomum, em 1985, no cinema em geral e especificamente no género de Terror, onde personagens femininas tinham consistentemente a caracterização básica de vítimas indefesas.

A segunda personagem de destaque é “Frankenstein”, o cientista principal do *bunker*. Nunca é mencionado o seu nome verdadeiro, mas é apelidado assim pelo capitão Rhodes. “Frankenstein” não só estuda os *zombies* capturados, como também começa a tentar ensinar, a um *zombie* que apelida de Bub, habilidades e ações humanas básicas, como atender um telefone ou disparar uma arma, na esperança de poder compreender o seu processo de memorização, caso exista algum. Bub, o *zombie*, é a terceira personagem de nota no filme e é, de certa forma, o “monstro” de Frankenstein, sendo o primeiro *zombie* que é humanizado nos filmes de Romero, atribuindo-lhe algo parecido a uma personalidade<sup>23</sup>. As semelhanças entre Bub e o monstro de Frankenstein da obra de Mary Shelley são óbvias, tal como confirmado nas palavras do próprio Romero – “Bub, to me, is classic Karloff, a sympathetic monster” (Williams, 2011:154) – referindo-se a Boris Karloff, o icónico actor de Terror do século XX, conhecido por interpretar Frankenstein na série de filmes do estúdio Universal Pictures. O fenómeno de humanizar o *zombie*, tal como Romero começa a fazer com Bub, viria a ser explorado mais tarde, no século XXI, e é discutido neste estudo.

*Day of the Dead* marca o fim da trilogia de Romero e, durante algum tempo, o fim da relevância do *zombie* como metáfora social. Filmes de *zombies* nunca pararam de ser produzidos e vários realizadores e cineastas começaram as suas próprias obras no género, no entanto grande parte destas produções são filmes de série B ou mesmo de série Z, frequentemente fazendo parte do género de *exploitation*,<sup>24</sup> especialmente em relação a *zombies*.

O imenso sucesso comercial alcançado por Romero trouxe bastante atenção ao género, e nem todos os filmes de *zombies* têm a intenção de explorar os mesmos temas das obras da trilogia *Dead*. Até o aclamado director Sam Raimi, durante uma entrevista para promover um dos seus filmes, *Drag Me To Hell* (Sam Raimi, 2009) refere isso mesmo: “I made *Evil Dead* [1981] just to break into the business.” Os inúmeros filmes de *zombies* produzidos, tendo como público alvo adolescentes e jovens adultos, frequentemente com excesso de nudez, violência sem propósito para além do próprio *gore* e enredos simples e previsíveis, são os principais responsáveis pelo preconceito que ainda existe hoje em dia acerca da qualidade

---

<sup>23</sup> Bub é possivelmente o *zombie* mais famoso de sempre, sendo um dos poucos que se diferencia dos demais. Ele aparece brevemente num *cameo* no episódio 15 da quarta temporada da série televisiva *The Walking Dead*, o objeto de análise desta dissertação, ligando de certa forma os dois universos, o da série e o dos filmes de Romero.

<sup>24</sup> *Exploitation film* é o termo usado para designar um filme que tenta alcançar sucesso comercial ao explorar (*exploit*) certos temas lúgubres, frequentemente focando-se em conteúdo de teor sexual ou muito violento. Filmes de *exploitation* são frequentemente filmes de série B produzidos com baixo orçamento, apesar de alguns destes filmes se destacarem e se tornarem clássicos de culto. O género de *exploitation* divide-se em inúmeros sub-géneros, tais como *blaxploitation* ou *mockbusters*.

geral dos filmes de *zombies*, que são ainda muitas vezes associados a filmes “inferiores” e sem relevância cultural alguma.

Contudo, e apesar da abundância de novos filmes de *zombies*, mesmo que de qualidade inferior, durante a segunda metade da década de 80 e toda a década de 90, esta foi uma época marcada pela perda da relevância que este sub-gênero do cinema de Terror tinha alcançado com Romero. Nenhum filme de *zombies* nos 15 anos após o fim da trilogia de Romero conseguiu alcançar o sucesso comercial ou o prestígio da trilogia *Dead*, e as preferências do público americano centram-se cada vez mais na vaga de *slasher films* que ganharam popularidade nas décadas de 70 e 80, um outro sub-gênero de Terror onde o antagonista é normalmente um assassino em série que ataca as suas vítimas com facas ou outras armas de corte (daí o termo *slasher*), por vezes tendo poderes ou características sobrenaturais. Freddy Krueger, de *A Nightmare on Elm Street* (Wes Craven, 1984), Michael Myers, de *Halloween* (John Carpenter, 1978), ou Jason Voorhees, de *Friday the 13th* (Sean S. Cunningham, 1980), são apenas alguns dos mais famosos vilões de *slasher films* que vão ocupar a imaginação dos americanos até ao fim do século XX.

Também os avanços tecnológicos da época levaram à criação de uma nova figura – o *cyborg*, parte homem parte máquina – que passou a ocupar uma posição de relevância no cânone cinematográfico americano do fim do século passado, e filmes como *Blade Runner* (1982, Ridley Scott), *RoboCop* (Paul Verhoeven, 1987) ou *The Terminator* (James Cameron, 1984) ainda hoje são considerados obras influentes na história do cinema americano. Estas mudanças no panorama cinematográfico do fim do século XX contribuíram ainda mais para que os filmes de *zombies* perdessem a sua relevância como objectos culturais, especialmente quando o género começa a parodiar-se a si próprio.

Com tantos novos filmes de *zombies* a serem produzidos, muitos deles com baixo orçamento e puramente para entretenimento, foi uma evolução natural que nas duas últimas décadas do século XX os filmes de *zombies* se comessem a misturar com o género de comédia, levando à criação de obras onde as “regras” do *zombie* não precisam necessariamente de ser respeitadas, diluindo ainda mais a *gravitas* do género. Algumas destas paródias atraíram muito a atenção do público, embora com uma conotação mais humorística do que assustadora. Os filmes mais conhecidos desta época são *The Return of the Living Dead* (Dan O'Bannon, 1985), considerado uma das melhores comédias de Terror de sempre, que criou e perpetuou o estereótipo de que *zombies* comem apenas cérebros, o filme *I Was a Teenage Zombie* (Dir. John Michalakis, 1987), uma obra que serve como paródia a todos os filmes de *high school* da década de 80 do realizador John Hughes e, finalmente, a mais

famosa paródia de *zombies* (e outros monstros) de sempre, *os zombies* dançarinos do *videoclip* de 13 minutos do tema *Thriller*, da autoria de Michael Jackson, que estreia em 1983, no auge da carreira de um dos mais famosos artistas musicais de sempre.

É com esta conotação de figura de Terror-Comédia que o *zombie* entra no século XXI. Para que este ganhasse de volta a sua relevância e o estatuto de figura culturalmente relevante, seria preciso um evento à escala global, algo que recalibrasse todo o género de Terror e a forma como este é encarado daí em diante.

## 2.5 O Renascimento *Zombie*

A primeira década do século XXI foi uma das épocas mais turbulentas para os Estados Unidos, com várias calamidades a atingirem o país em rápida sucessão. O momento mais marcante da década surge ainda seu início, com os ataques terroristas de 11 de Setembro de 2001, um evento sem precedentes após o qual surge um clima de vulnerabilidade e medo naquele povo, acostumado a considerar as suas fronteiras (pelo menos as continentais) como invioláveis. A partir deste momento, o conceito de Outro sofre uma mudança em relação ao que significa para o povo americano, o que serve para aumentar o recém-criado clima de medo, paranóia e suspeição, como notam Muntean e Payne:

Yet on September 11, the United States was not attacked by a fleet of invading ICBMs or an overwhelming foreign military force, but by the hijacked fruits of its own technological sophistication. The United States was attacked by a handful of men who understood that the difference between missiles and airplanes was merely a formal distinction. Suddenly, the Other was no longer some lumbering giant half a world away; the Other was now inside our own borders, using *our* technological systems against us. The new monstrous terror—a wolf in sheep's clothing—rendered nearly everyone afraid of their own skin, an anxiety which quickly was quickly projected outward, in wondering what might lie hidden beneath the tissue of their friends and neighbors.

(2009: 244)

Seguindo-se quase imediatamente a estes ataques terroristas, uma semana após o atentado do dia 11, surge o primeiro caso de contaminação por *anthrax* nos Estados Unidos, a 18 de Setembro, o que elevou ainda mais o nível de paranóia e suspeita que se sentiu por todo o país. Seguidamente, entre 2002 e 2003 surge a epidemia do vírus respiratório SARS que causa a morte a mais de 700 pessoas em 37 países distintos, aumentando o receio dos americanos de uma possível pandemia de escala global, com os ataques de *anthrax* ainda

berm presentes na memória dos americanos. Em Agosto de 2005 o furacão Katrina atinge os Estados Unidos, causando pelo menos 960 mortes e 135 biliões de dólares em prejuízos (Plyer, 2015), devastando e inundando 80% da cidade de Nova Orleães. As imagens distópicas de prédios em ruínas, cadáveres empilhados nas ruas e destruição generalizada, exclusivas até aqui dos filmes com uma temática apocalíptica e distópica, estavam agora presentes nos ecrãs de televisão do povo americano durante as notícias, como parte do seu quotidiano.

Seria de esperar que, no decorrer desta série de eventos, os filmes de *zombies*, com a sua imagética de cidades destruídas e os tropos recorrentes de infecção e morte, desaparecessem de vez da cultura popular *mainstream* americana, devido às memórias dolorosas recentes que despertariam. No entanto, foi o oposto que sucedeu. Os *zombies* mais uma vez demonstraram ser adaptáveis o suficiente para se tornarem relevantes como metáfora social na sociedade contemporânea, e surgem com mais força do que antes sem demonstrarem qualquer intenção de abrandar. Os *zombie studies* consideram que é precisamente a semelhança entre as narrativas de *zombies* e os verdadeiras cenários de destruição que surgem perante os espectadores que tornam esta figura relevante de novo, reposicionando este tipo de narrativas como algo mais relacionável com o cidadão do século XXI, como argumenta Platts:

In their modern form, zombie narratives commonly present apocalyptic parables of societies in the state of collapse (...) That such stories should witness a resurgence in popularity after the terrorist attacks of September 11, 2001 and the anthrax and SARS scares, and hurricane Katrina is seen as no coincidence.

(2013: 1)

Os ataques de 11 de Setembro e a mudança que surge na vulnerabilidade dos americanos deu origem a um período de intensa produção de filmes de *zombie*, e foram produzidos mais filmes do género nestes primeiros 16 anos do século XXI do que em todas as outras décadas do século passado somadas, uma ressurgência do *zombie* como objecto cultural que é denominada de *Zombie Renaissance*, ou Renascimento *Zombie*. E isto sem contar com as inúmeras outras formas com que os *zombies* entram no nosso quotidiano: séries televisivas, romances, jogos de vídeo, *comics* ou *zombie walks*.<sup>25</sup>

---

<sup>25</sup> Um fenómeno do século XXI, uma *zombie walk* é um ajuntamento organizado de múltiplas pessoas, caracterizadas realisticamente como *zombies* através de figurinos e maquilhagem, que deambulam imitando *zombies* por localizações previamente determinadas. Por vezes, outras pessoas voluntariam-se para ser “vítimas”, sendo identificadas de alguma forma distinta como uma marca nas costas, e é o objectivo destes fugirem e esconderem-se dos *zombies* tal como uma personagem num filme faria. *Zombie Walks* podem ser organizadas



The September 11 attacks functioned according to a logic quite similar to that of zombie films, albeit with terrifyingly real consequences. While it might be assumed that such uncanny thematic similarities would sound the death knell for the zombie films in the post-September 11 era, surprisingly the opposite has been true, with more mainstream zombie films produced since 2002 than in the thirty-three years between the release of *Night of the Living Dead* and the September 11 attacks. (...) The attacks – furtive, fulminant and precise – engendered a profound change in the form of America’s collective (and personal) sense of vulnerability.

(Muntean e Payne, 2009: 244)

Já David Flint atribui a popularidade do *zombie* ao medo que se sente actualmente do holocausto e de armas biológicas, defendendo o seguinte: “While other monsters have faded, the *zombies* seems as relevant as ever – perhaps even more so, given the uncertain world we live in, where the idea of humanity being wiped out by a biological, nuclear or chemical attack seems even more feasible – an apocalypse is at the back of everyone’s mind.” (2009: 224) Afinal, o *zombie* é, tal como o *anthrax* e as armas biológicas modernas, uma ameaça invisível cuja origem é indeterminada e cuja propagação pode acontecer a qualquer momento, e para a qual não há cura.

Mas esta transformação do *zombie* num dos monstros mais populares da actualidade não surge espontaneamente. Da mesma forma que Romero transformou o *zombie* nos anos 60, é um filme específico que vem galvanizar o sub-género *zombie*, atualizando-o e tornando-o relevante uma vez mais.

## 2.6 28 Days Later

O filme *28 Days Later* (Danny Boyle, 2002), traduzido para a versão portuguesa como “Extermínio”, não seria à primeira vista um filme que viesse a ser particularmente relevante para a história da figura do *zombie* no cinema. *28 Days Later* é um filme britânico, cujo enredo se desenrola exclusivamente em Inglaterra e nem envolve *zombies* na sua definição literal, a de cadáveres canibais inexplicavelmente animados. No entanto, esta obra, que estreia apenas um ano após os atentados de 11 de Setembro, reflecte a imagética desses atentados, e reproduz perfeitamente os novos medos subjacentes à consciência do povo americano. O realizador Danny Boyle inicia uma nova vaga de filmes de *zombies* produzidos após o 11

---

por diversão, ou para promover algum acto de caridade. A primeira *zombie walk* registada ocorreu a Agosto de 2000.

Setembro, posicionando-os como pontos de entrada para os efeitos dos ataques terroristas e biológicos na cultura popular americana.

Se Romero estabelece o *zombie* moderno cinematográfico, Boyle actualiza-o para o novo século. E se os filmes de Romero utilizavam o *zombie* como metáfora para os males da sociedade ocidental e centravam o enredo em indivíduos na maioria incapazes de se ajudarem a si próprios por pertencerem à mesma sociedade que Romero criticava e portanto partilharem os seus vícios, então os novos filmes de *zombies* do século XXI – começando por *28 Days Later* – utilizarão o *zombie* como uma reflexão dos medos reais de destruição global e insegurança que agora existem, e os enredos passam a seguir a história, não de personagens individuais, mas sim daquilo que agora está em perigo: o mundo inteiro e, especialmente, o núcleo familiar, como nota Green:

[*28 Days Later*] differs greatly from *Night of the Living Dead* (1968) and Ben's ability to take charge of a group in order to keep certain death at bay. Ben remains a strong leader throughout the narrative; whereas, Jim must cultivate his leadership capabilities. Conversely, Jim wants to find his parents, and as perhaps the last source of "power", the nuclear family [...]

(2013: 27).

Os novos filmes de *zombies* vão posicionar a família nuclear - também este um tema de Romero - como o elemento vulnerável que deve ser protegido a todo o custo, e as infecções *zombie* vão atingir uma escala global, elevando a ameaça a um cenário de apocalipse absoluto em vez de um fenómeno local, como aponta Russel:

The fear of natural disasters and terrorist attacks certainly seem to have found a pop culture outlet in the zombie movie. (...) The zombie myth, which has evolved over decades to become less about race or magic than about the apocalypse itself, seems to become the perfect expression of our fears.

(2005: 192)

Em *28 Days Later*, activistas ambientais levam a cabo uma acção para libertar macacos enjaulados de um laboratório onde animais são usados como cobaias. Sem que o saibam, os macacos estão infectados com algo chamado *rage virus*, um vírus altamente contagioso criado em laboratório que leva os animais infectados a agirem como se estivessem com raiva, atacando qualquer um e transmitindo o vírus. Os macacos atacam os seus supostos salvadores, infectando-os, e a partir daí é uma questão de tempo até a maior parte do Reino Unido se tornar uma grande zona de quarentena. 28 dias após o contágio inicial, Jim, o

protagonista do filme, acorda do coma em que estava após ter tido um acidente de bicicleta, num hospital aparentemente abandonado, sem qualquer noção do estado actual de Inglaterra.

Jim sai do hospital sem encontrar ninguém, e vagueia pelas ruas de uma Londres abandonada, onde são abundantes os sinais de destruição e morte generalizada<sup>26</sup>.

Estas cenas iniciais, de Jim a vaguear por uma cidade que espelha um cenário de destruição profunda, são mais tarde repetidas no primeiro episódio da série televisiva *The Walking Dead* (Frank Darabont, 2010), que irá ser analisada nos próximos capítulos. Este não é de todo o único filme nos primeiros anos após os eventos de 11 de Setembro que recria uma imagética remanescente dos ataques terroristas de 2001, e encontramos exemplos disso nas cenas de destruição urbana e caos presentes em filmes de vários géneros, como *War of the Worlds* (Steven Spielberg, 2005), *11'09''01 – September 11* (Vários, 2002), *Mulberry St.* (Jim Mickle, 2006)<sup>27</sup> ou *Cloverfield* (Matt Reeves, 2008).

Jim acabará por entrar em contacto com alguns dos sobreviventes, tendo o seu primeiro encontro com os *zombies* deste universo, que não são mais do que vítimas do vírus libertado acidentalmente pelos activistas. Estes *zombies* são seres humanos e não estão mortos, não são monstros sobrenaturais, portanto. Contudo, revelam ser tão ameaçadores e perigosos como os que povoavam os filmes de Romero, já que os seus movimentos não são restringidos pelo *rigor mortis* de um cadáver, permitindo-lhes correr na direcção das suas vítimas, espelhando na sua velocidade a forma mais acelerada como vivemos no mundo moderno. São o produto de uma arma biológica e não de alguma maldição sobrenatural, e transformam-se por isso em algo de assustador pela sua conexão ao mundo do quotidiano.

Este novo tipo de *zombies*, chamado por vezes de “*zombies* virais” ou “infectados”, é o *zombie* da modernidade, adaptado a um mundo onde um cadáver cambaleante em decomposição não é nem por sombras tão ameaçador quanto alguém infectado por uma qualquer arma biológica.

As cenas iniciais de *28 Days Later* têm como tema comum a representação do desespero por parte de Jim ao encontrar a cidade de Londres devastada após acordar do coma. Os cenários que visita, antes tão *heimlich* (familiares), transformam-se agora em locais puramente *unheimlich*, caracterizados pela qualidade “estranhamente familiar” ou *uncanny* já

---

<sup>26</sup> Jim passa inclusive por um *placard* coberto de *posters* de pessoas desaparecidas, uma cena que gerou alguma controvérsia inicialmente, por ecoar de forma tão semelhante o mesmo tipo de *placards* criados por nova-iorquinos no *ground zero* dos atentados de 11 de Setembro, menos de um ano antes.

<sup>27</sup> Apesar de não ser alvo de estudo, *Mulberry St.* é um filme essencial no que toca à paranoia pós-11 Setembro, em especial porque foca a sua atenção no pânico causado na cidade de Nova Iorque por uma epidemia que transforma os humanos em “*zombies*”. O título do filme é também relevante, uma vez que remete para a icónica rua onde caíram vários destroços das torres.

mencionada anteriormente abordada por Freud. Não são apenas as ruas cobertas de cadáveres e os edifícios pilhados ou em chamas que invocam um cenário catastrófico semelhante ao dos atentados de 11 de Setembro ou à destruição causada pelo furacão Katrina.

Jim, na sua confusão após acordar, vai naturalmente em direcção ao que conhece, passando por uma igreja, que encontra cheia de cadáveres a cobrir o chão, desde os genuflexórios até ao púlpito, chegando por fim à sua casa, possivelmente o local mais *unheimlich* de toda a obra, onde Jim espera encontrar os seus pais. Ele encontra-os de facto, mortos na cama, com uma nota de suicídio dirigida a ele, desejando que Jim nunca acorde do seu coma para o mundo de agora.

No entanto, Jim não desiste, e *28 Days Later* aborda como é possível sobreviver após um evento catastrófico alterar tudo o que se dá por garantido. Numa das cenas mais icónicas do filme, após verem a cidade de Manchester completamente em chamas à distância, Jim e Selena, uma sobrevivente que encontra após sair do hospital, conversam sobre como, a partir de agora, nunca mais iriam ouvir alguma música que já não tivesse sido gravada, ler algum livro que já não tivesse sido escrito ou algum filme que já não tivesse sido produzido. O fim do mundo traz consigo o fim da criação cultural.

Jim e as duas companheiras que sobreviveram à viagem, Selena e Hannah, seguem uma emissão automática de rádio onde uma voz de cariz militar promete “uma solução para a infecção” e proteção a quem conseguir alcançar um certo local predeterminado. Após aí chegarem, Jim, Selena e Hannah são feitos prisioneiros pelos soldados que encontram. Tal como Romero em *Day of the Dead*, também aqui os membros das forças militares são vistos como os verdadeiros antagonistas, embora de forma ainda mais inequívoca. O líder do grupo de soldados, o Major Henry West, mostra primeiro a Jim o que ele considera ser a prometida “resposta à infecção”: um dos soldados, Mailer, foi infectado pelo vírus e é mantido como prisioneiro, acorrentado pelo pescoço.

De acordo com West, manter Mailer em cativeiro ensina-lhes que os infectados não plantam, não se alimentam, não procuram abrigo, e que acabarão por morrer de fome ou frio quando o inverno chegar. É importante notar que Mailer é negro e, apesar de infectado, olha para Jim com ar suplicante enquanto acorrentado, uma imagem marcante usada propositadamente pelo realizador para relembrar o tema de escravatura, possivelmente como referência aos filmes de *zombies* haitianos.

O plano de West é, portanto, esperar até ao Inverno para que os infectados morram de frio e fome, usando entretanto a mensagem automática de rádio que Jim e as raparigas seguiram até ao local para capturarem mulheres com o intuito de escravizá-las sexualmente,

utilizando-as contra a sua vontade literalmente para “procriação”. West, sociopático, não tem interesse na captura de mulheres pessoalmente, mas diz a Jim que é simplesmente algo necessário para impedir motins entre os seus soldados. “I promised them women”, ele diz a Jim.

O final de *28 Days Later*, no entanto, pode ser considerado “feliz”: Jim rebela-se contra o plano dos soldados, escapa e salva as duas companheiras, libertando também o infectado Mailer para que este ataque o resto dos soldados. O confronto entre Jim e o Major Henry West torna-se, contudo, o momento mais interessante da obra. Jim entra em choque inicialmente com a dissociação entre a segurança que pensava ter e a realidade *unheimlich* em que agora se encontra. West, por sua vez, não vê de todo a infecção pelo *rage virus* como “estranhamente familiar”. De facto, para ele, o *status quo* actual de matar infectados é simplesmente... familiar. Nas suas próprias palavras:

“This is what I’ve seen in the four weeks since infection. People killing people. Which is pretty much what I saw in the four weeks before infection, and the four weeks before that, and before that, and as far back as I care to remember. People killing people. Which to my mind, puts us in a state of normality right now”

(Major Henry West, 1:16:10).

*28 Days Later* foi um sucesso comercial, sendo filmado com um orçamento estimado de 8 milhões de dólares e tendo lucrado até hoje 45 milhões de dólares em solo americano, mais 37 milhões de dólares em todo o resto do mundo, o que também ajudou a lançar este novo tipo de filmes onde *zombies* são ameaças que surgem como invisíveis, mas que rapidamente alcançam uma escala global, que podem levar a uma destruição total da humanidade, tal como o terrorismo ou armas biológicas. O exemplo mais óbvio deste género de filmes é o recente *World War Z* (Marc Forster, 2013), protagonizado por Brad Pitt, um filme cujo enredo segue um agente das Nações Unidas, que viaja por diversos países na tentativa de encontrar uma cura para a pandemia *zombie*. Uma das obras que mais usa o *zombie* como metáfora para armas biológicas, *World War Z* tem a distinção de ser até hoje o filme de *zombies* produzido com o maior orçamento de sempre – 190 milhões de dólares – e que facturou o maior valor de sempre nos cinemas – 540 milhões de dólares em todo o mundo, superando a fasquia do meio bilião de dólares e cimentando o *zombie* como um objecto cultural de peso na economia actual.

## 2.7 *Resident Evil* e *Survival Horror*

Além do sucesso de *28 Days Later* e da influência que este teve no início do renascimento *Zombie* no cinema americano ao posicionar o *zombie* como uma figura cultural de relevo na sociedade, é importante mencionar um outro filme, que também estreou em 2002, e que teve igualmente um papel importante em tornar o *zombie* uma criatura do século XXI: *Resident Evil* (Paul W. S. Anderson, 2002).

Como mencionado, desde a sua chegada à sociedade ocidental que o cinema é o principal meio através do qual o *zombie* “vive”, e este estudo tem-se focado principalmente em filmes de *zombies* devido a esse facto. No entanto, há um outro tipo de produção artística que deve ser mencionado para explicar o fenómeno do filme *Resident Evil*: os jogos de vídeo. Em todo o mundo, mas especialmente nos Estados Unidos e no Japão, os *zombies* encontraram uma nova forma de “interagir” com o público na forma de jogos de vídeo, especialmente a partir dos anos 90 do século XX. Nesta década, terminada a trilogia de Romero em 1985 com *Day of the Dead*, o cinema de Horror americano foi dominado por outro tipo de criaturas, como *cyborgs* e *serial killers* sobrenaturais, relegando, como já referido, o *zombie* para um papel secundário, presente principalmente em comédias de horror ou filmes de série B.

Contudo, na década de 90 começam a surgir as primeiras consolas de jogos de vídeo que, devido a avanços na tecnologia, fazem a transição de gráficos 2D para 3D, especialmente a PlayStation (1994), a Nintendo 64 (1996) e a Sega Saturn (1995). Com a nova tecnologia disponível, um formato específico de jogos de vídeo ganha relevo como um dos principais géneros dos anos 90: o *survival horror*, um género de jogos de vídeo caracterizado por colocar o jogador na pele de personagens em situações extremas cujo objectivo é sobreviver ao ataque de criaturas sobrenaturais ao mesmo tempo que tenta desvendar algum tipo de mistério, normalmente relacionado com o surgimento dessas mesmas criaturas. Foi nesta década que surgiram os primeiros jogos de três das principais *franchises* de *survival horror*: *Alone in the Dark* (Infogrames, 1992), *Silent Hill* (Konami, 1999) e *Resident Evil* (Capcom, 1996).

Estes três jogos, hoje em dia considerados como clássicos do género *survival horror*, foram o ponto de partida de *franchises* multimédia que duram até hoje, e todos os três já tiveram múltiplas sequelas em seu nome, além de animações, filmes *live action*, *comics* e romances.

É na complexidade do enredo, na abordagem ao combate e no tipo de inimigos existentes nos jogos que *Silent Hill* e *Alone in the Dark* se distinguem de *Resident Evil*. Os dois primeiros jogos fazem o jogador temer o confronto com a maioria dos inimigos, encorajando uma abordagem mais furtiva. Um dos principais “inimigos” de ambos os jogos é a escuridão, existindo muito poucas fontes de luz. Ambos têm também um enredo complexo, merecedor de uma análise aprofundada própria que não terá lugar neste estudo, com uma forte influência literária do género de Horror Psicológico e da psicologia do medo, inspirando-se em autores como H. P. Lovecraft. Na *franchise* de *Silent Hill*, por exemplo, o ponto em comum entre o jogo de 1999 e todas as suas sequelas é o local onde a acção decorre, a cidade de Silent Hill, considerada pelos criadores do jogo como a personagem central da série. O jogador encarna personagens que enfrentam os seus demónios pessoais, que se manifestam fisicamente na cidade assombrada de Silent Hill, tal como um homem que recebe uma carta da sua mulher, que se suicidou anos atrás, dizendo que o espera na cidade (*Silent Hill 2*, 2001).

*Silent Hill* e *Alone in the Dark* são famosos por criarem uma atmosfera tensa onde o jogador, que encarna uma personagem “comum” (*everyman*) e não um soldado ou herói de acção, se sente vulnerável e ameaçado a todo o instante. *Resident Evil*, por outro lado, toma a abordagem oposta: todos os inúmeros jogos da *franchise* têm como protagonistas personagens que podem ser descritas como típicos heróis de acção, mais fortes e rápidos do que uma pessoa comum, e com um ênfase em combate muito maior do que se encontra nas outras duas séries de jogos de *survival horror*.

Além disso, o enredo de *Resident Evil* foca-se na criação de um vírus artificial por parte de uma empresa com fins sinistros, a Umbrella Corporation, e como esse vírus foi acidentalmente solto sobre a população mundial, transformando em *zombies* quem entrar em contacto com ele. Os jogos *Resident Evil*, muito mais focados em acção do que os das outras duas séries principais de *survival horror* dos anos 90, contém uma variedade de inimigos, desde aranhas gigantes a plantas mutantes, mas o inimigo mais comum é o *zombie*, que surge em grandes números em todos os jogos da série.

O sucesso comercial de toda a série *Resident Evil* é considerável, especialmente nos Estados Unidos e no Japão, e a produção de um filme com o nome “Resident Evil” por si só garantiria que pelo menos os fãs dos jogos de vídeo teriam interesse em vê-lo. É isso que sucede em 2002, no mesmo ano que *28 Days Later* estreia, quando o primeiro filme *Resident Evil* surge também nos cinemas americanos, com um enredo original, mas mantendo mesmo assim algumas das características dos jogos de onde retira o nome: os *zombies*, o vírus criado

em laboratório pela Umbrella Corporation, e a ênfase em cenas de acção. Se o filme de Danny Boyle devolve ao *zombie* o estatuto de figura de relevo na sociedade como metáfora para os medos e ansiedades desta e foi razoavelmente bem sucedido comercialmente, *Resident Evil* foi determinante para que os filmes de *zombies* fossem vistos como um tema cinematográfico lucrativo, como nota Vuckovic:

*Resident Evil* was as much of a success in North America as it was in Japan. The game raked in over \$600 million worldwide, and it didn't take long before a \$35 million American film adaptation was announced. Ironically, Romero was set to direct the first *Resident Evil* film after previously directing a successful Japanese commercial for the video game; his script was turned down for being too gory. *Resident Evil* [is] a formulaic action thriller. Nonetheless, the film grossed over \$100 million worldwide at the box office. (2001: 112-14)

Tal como no campo dos jogos de vídeo, os filmes *Resident Evil* continuam a produzir sequelas até hoje, existindo cinco filmes até ao momento e estando um sexto prestes a estreiar ainda em 2016. Apesar de críticas negativas constantes, os filmes desta *franchise* são constantemente bem sucedidos em termos comerciais e são ainda hoje um indicativo de que Hollywood considerará o *zombie* um tema lucrativo por muito tempo, como apontado por Platts:

Zombies [...] found new life during the 1990s in video games like *Doom*, *Zombies Ate My Neighbors* (both 1993), *Resident Evil* (1996), *House of the Dead* (1997), and *Silent Hill* (1999) [...] More than any other piece of popular culture, *Resident Evil* helped breathe life back into the monster (Russell 2006: 171-174), first by spawning a cycle of Japanese zombie films and later a high profile adaptation of the game in 2002. Importantly, *Resident Evil*'s relatively impressive \$40 million box-office, which was reaffirmed by the wide-scale success of *28 Days Later*, indicated to Hollywood gatekeepers that a sizeable market existed for this type material. (2013: 547-560)

## 2.8 O *Zombie* na Actualidade

Com as mudanças resultantes do século XXI, todos os monstros cinematográficos tiveram as suas narrativas actuais alteradas de alguma forma. A principal mudança que se verificou foi a aparente fluidez de géneros nos quais os monstros cinematográficos agora surgem, não mais ligados apenas ao Terror. Por exemplo, os vampiros que foram predadores dos humanos em filmes anteriores podem agora ser humanizados e as suas narrativas



encaradas como histórias de amor, sendo um dos grandes exemplos a série de filmes adaptados a partir da saga *Twilight* (Catherine Hardwicke, 2008). Histórias semelhantes surgem também em filmes de acção, como o recente *I, Frankenstein* (Stuart Beattie, 2014), essencialmente um filme que explora o universo de série B com um orçamento de 65 milhões de dólares, que transforma a criatura criada por Mary Shelley num herói de acção envolvido numa guerra entre demónios e gárgulas, situada nos dias de hoje.

O *zombie* moderno é uma figura extremamente versátil. Ainda são produzidos filmes em que esta figura simboliza ansiedades culturais e serve como foco de uma crítica social, mas são obras já não necessariamente ligadas ao Horror, pelo menos não de forma exclusiva. O filme *Zombieland* (Ruben Fleischer, 2009), por exemplo, é uma obra bem recebida pela crítica e que contém uma carga de crítica social considerável, como o facto de uma das personagens principais do filme estar permanentemente a tentar encontrar um *twinkie*, um *snack* americano, sendo estes momentos encarados como uma crítica dirigida ao consumismo americano. No entanto, *Zombieland* é classificado como uma fusão de Aventura, Comédia e Horror.

Podemos encontrar os *zombies* hoje em dia em qualquer género, seja no cinema ou na televisão. Exemplos como *Shaun of the Dead* (Edgar Wright, 2004), onde a personagem principal demora a aperceber-se da invasão *zombie* a decorrer inicialmente, por estar tão habituado a um comportamento parecido com o dos *zombies* por parte das pessoas que o rodeiam, ou *Cockneys Vs. Zombies* (Matthias Hoene, 2012), outra comédia onde os titulares *cockneys* (habitantes londrinos da zona da cidade denominada de *East End*) lutam contra uma invasão *zombie*. Também os *zombies* não são imunes à crescente tendência de humanizar os monstros em cinema, havendo já várias obras bem recebidas nas quais o *zombie* tem personalidade e não é apenas um antagonista desprovido de *pathos*, como *Fido* (Andrew Currie, 2006) um filme que recria uma América dos anos 50, onde *zombies* são usados como escravos controlados por coleiras ao pescoço, e onde Fido, o *zombie* de estimação de um lar, acaba por ser menos monstruoso do que o pai da família, eventualmente substituindo-o como uma alternativa à típica família nuclear hetero-normativa; ou *Warm Bodies* (Jonathan Levine, 2013), um misto de Comédia, Horror e Romance onde a personagem principal é um *zombie* que se apaixona por uma humana.

Estas comédias com *zombies* são normalmente denominadas pelos fãs de *zombodies* ou *zomedies*, uma alteração do termo *comedies*, ou *ZomRomComs* no caso de comédias românticas que envolvam *zombies*, como o já mencionado *Warm Bodies*, ou *Life After Beth* (Jeff Baena, 2014), onde a namorada do protagonista volta dos mortos para uma segunda

oportunidade na relação. Outros filmes exploram a figura do *zombie* de forma diferente, mas mesmo assim com laços à família, como *Maggie* (Henry Hobson, 2015), no qual um pai, interpretado por Arnold Schwarzenegger, protege e acompanha a sua filha, que está infectada com o vírus *zombie* e se converte, lentamente, em uma das criaturas.

Na televisão existem, hoje em dia, diversas representações de *zombies* nos mais variados géneros, sejam estas tentativas de criar uma narrativa de sobrevivência “típica” num cenário pós-apocalíptico numa série televisiva, como *Z Nation* (Craig Engler e Karl Schaefer, 2014), ou uma Comédia/Paródia tendo como protagonista uma *zombie* que retém as suas memórias e que trabalha como médica legista, resolvendo crimes por comer os cérebros de vítimas de assassinato e assimilando assim as suas memórias, como em *iZombie* (Diane Ruggiero e Rob Thomas, 2015).

Este fenómeno não é só exclusivo dos Estados Unidos, pois também os países europeus começaram já a produzir as suas próprias séries televisivas sobre *zombies*, onde a criatura demonstra características diferentes das representadas nas produções americanas. Dois dos principais exemplos destas representações europeias de *zombies* são as séries *Les Revenants* (Fabrice Gobert, 2012) e *In The Flesh* (Mitchell Dominic, 2013).

*Les Revenants* é uma série francesa na qual várias pessoas mortas voltam à vida, subitamente, numa pequena vila francesa. Os “retornados” não são *zombies* no sentido exacto da palavra, apenas “surgiram” vivos, como se nunca tivessem morrido. Além de ser uma série intrigante com elementos de mistério e sobrenatural, *Les Revenants* lida principalmente com os temas de perda e aceitação, bem como com as questões que surgem quando uma parte do passado de alguém, presumidamente perdida para sempre, volta subitamente à vida dessa pessoa. A popularidade desta série levou à criação de um *remake* americano, intitulado *The Returned* (Carlton Cuse, 2015).

*In The Flesh* é uma série britânica, um drama onde *zombies* são de facto curados da sua condição e podem retornar às suas famílias. Os *zombies* aqui são uma metáfora óbvia para “o Outro” e a série lida com questões contemporâneas, como traumas de guerra, intolerância e aceitação daqueles que são diferentes da “norma.” Os *zombies* em *In The Flesh* usam maquilhagem e lentes de contacto para se misturarem com os humanos, que frequentemente reagem de forma violenta perante a sua presença. A personagem principal, Kiernan, é um “Outro” a vários níveis: é um *zombie* recém-curado e é um estranho na pequena vila onde vive, um local onde a intolerância para com *zombies* é notória.

Além disso, Kiernan tornou-se um *zombie* em primeiro lugar ao se suicidar devido ao pai do seu parceiro não aceitar o relacionamento de Kiernan com o seu filho, forçando este

último a alistar-se no exército, onde acaba por morrer. Torna-se claro durante a série que Kiernan já era um *outsider* antes dos *zombies* surgirem no universo desta série.

Estes são apenas alguns dos exemplos de como o *zombie* pode ser utilizado como um artifício narrativo para proporcionar uma variedade de enredos e histórias dos mais variados géneros. A versatilidade desta criatura não parece ter limites e certamente continuará a recriar-se através do cinema e da televisão, acompanhando as mudanças da sociedade que a cria, moldando-se de acordo com as sensibilidades do seu tempo. Em Portugal, o género cinematográfico *zombie* encontra a sua representação na curta metragem *I'll See You In My Dreams* (Miguel Ángel Vivas, 2003), sobre a qual foram já escritos artigos de *zombie studies* por parte de autores nacionais.

De entre as inúmeras representações do *zombie* na actualidade, algumas destacam-se em termos de qualidade, aceitação crítica e relevância como objecto cultural digno de uma análise académica. Uma dessas principais representações é a série televisiva *The Walking Dead*, a série mais famosa e criticamente aclamada deste género, hoje em dia um fenómeno comercial, e considerada o melhor exemplo de uma narrativa de *zombies* moderna no pequeno ecrã. *The Walking Dead* será utilizada como o objecto de estudo principal neste estudo, e será analisada de modo a abordar as questões que uma narrativa de *zombies* contemporânea pode levantar.

**Capítulo 3**  
***The Walking Dead***

“If you’ve seen *The Walking Dead*, you know the show is awesome. And the reason is simple. AMC’s #1 ranked zombie show isn’t about zombies at all.”

Brad Kane, *Tor*, 2013

### 3.1 *The Walking Dead* de Robert Kirkman

O *zombie* faz inequivocamente parte do *folklore* ocidental contemporâneo e as narrativas que envolvem esta criatura continuam a ser criadas em vários formatos, como filmes, séries de televisão ou jogos de vídeo. Contudo, existe um exemplo em particular deste tipo de produções cuja popularidade a nível mundial é praticamente inescapável: a série televisiva do canal AMC *The Walking Dead*. O impacto da série televisiva, que estreou em 2010 e está prestes a continuar com a sétima temporada, trouxe ao *zombie* um nível de reconhecimento *mainstream* nunca antes visto. Espectadores que nunca consideraram o género *zombie* como apelativo são hoje fãs da série. Jornalistas comparam o sucesso da série à propagação de *zombies* nela presente:

Still, there’s no hiding from a global epidemic, and this show just wouldn’t go away. Friends were rabid about it. Critics raved about it. By 2012, everyone was watching it. *The Walking Dead* soon became the #1 most watched show amongst males aged 18-35, which in Hollywood is the holiest of holy demographics.

(Brad Kane, 2013)

No entanto, *The Walking Dead* (série televisiva) não é uma obra original, mas sim uma adaptação da série de *comics* homónima *The Walking Dead* (Robert Kirkman, 2003). A série televisiva vai seguir o mesmo enredo apresentado nos *comics*, pelo menos inicialmente, durante a primeira temporada, o foco de análise deste trabalho.

Os *comics*, da autoria de Robert Kirkman e do artista Tony Moore, seguem a história de Rick Grimes, um agente da lei que é baleado durante um tiroteio e acorda de um coma no seu quarto de hospital, sozinho e numa cidade onde *zombies* (aqui chamados de *walkers*) vagueiam aos milhares, alimentando-se da carne dos vivos. À primeira vista, esta é uma narrativa de *zombies* típica, sem muito que a distinga das demais. A contracapa do primeiro volume de *The Walking Dead*, que engloba os seis primeiros números do *comic*, descreve este *setting* inicial da seguinte forma:

The World we knew is gone.  
The world of commerce and frivolous necessity has been replaced by a world  
of survival and responsibility.  
An epidemic of apocalyptic proportions has swept the globe causing the dead  
to rise and feed on the living.  
In a matter of months society has crumbled, no government, no grocery stores,  
no mail delivery, no cable TV.  
In a world ruled by the dead, we are forced to finally start living.  
(Robert Kirkman, 2004)

“In a world ruled by the dead, we are forced to finally start living.” Esta frase, talvez mais do que qualquer outra, demonstra o motivo do imenso sucesso desta série de *comics*. *The Walking Dead* não é realmente uma história sobre *zombies*, mas sobre a natureza humana. Rick Grimes não é um herói de ação típico, que se dedica a exterminar todos os *zombies* para salvar a humanidade, é apenas um homem desesperado que tenta encontrar a sua mulher e o filho num mundo que é o mesmo de que se lembrava antes de entrar em coma.

As cenas iniciais de *The Walking Dead*, tanto nos *comics* como na série de televisão, são claramente remissivas do momento em que Jim, o protagonista de *28 Days Later*, tal como Rick, acorda do seu coma, sozinho no hospital, para uma cidade devastada e povoada por *zombies*, momento em que ambos os protagonistas imediatamente se dirigem às suas casas, procurando as suas famílias. Se *28 Days Later* inicia o Renascimento *Zombie* no século XXI em 2002, *The Walking Dead* reinterpreta essa narrativa, completando assim um ciclo de narrativas de *zombies* modernos.

Os *comics* *The Walking Dead* de Robert Kirkman, que tal como a série televisiva estão em curso e são ainda publicados regularmente, têm sido muito bem recebidos pela crítica, com 157 números lançados até ao momento. Em 2007 e 2010 receberam o prémio Eisner para melhor série ainda em exibição (*Eisner Award for Best Continuing Series*), um galardão considerado como análogo aos Óscares para *comics*. Além da série televisiva, o sucesso dos *comics* levou ainda à criação de uma série de jogos de vídeo<sup>28</sup>, uma outra série televisiva dentro do mesmo universo intitulada *Fear the Walking Dead* (Dave Erickson e Robert Kirkman, 2014) e sete romances publicados até ao momento.

---

<sup>28</sup> Os jogos de vídeo *The Walking Dead* são da autoria do estúdio Telltale Games, conhecido por produzir jogos que prezam o elemento narrativo acima da ação, e são igualmente um sucesso crítico e comercial. Para mais informação sobre os mesmos, consultar o artigo de Gerald Farca de Janeiro de 2014 da revista *Making Games Magazine*, intitulado “Agency and Personal Responsibility in The Walking Dead.”

### 3.2 *The Walking Dead* de Frank Darabont: Da Página Para o Ecrã

Durante algum tempo, não havia no horizonte a possibilidade de uma adaptação televisiva destes *comics*. Na obra *The Walking Dead Chronicles: The Official Companion Book* (Ruditis, 2011: 44-46), que descreve o percurso da adaptação dos *comics* para televisão com grande detalhe, é referido que, após a obra de Kirkman ganhar popularidade, vários produtores e realizadores de Hollywood contactaram o autor para sugerirem ideias para uma adaptação. No entanto, a maioria destas propostas era referente à criação de um filme ou de uma série de acção, com foco em *gore* e violência entre *zombies* e humanos, algo muito distinto daquilo que *The Walking Dead* pretende ser.

Foi por acaso que, um dia, Frank Darabont entra numa livraria e se depara com os *comics* de Kirkman. Darabont, que não só iniciará o processo de criação da série mas também se tornará o realizador do primeiro episódio e o argumentista da mesma durante a primeira temporada, assumindo assim o papel de *showrunner*, era já um realizador veterano antes de começar o seu trabalho em *The Walking Dead*. Um fã de longa data de narrativas com *zombies*, Darabont é ainda hoje um dos mais conceituados realizadores de Hollywood devido ao seu trabalho na adaptação de obras dramáticas e histórias de sobrevivência para filme.

Alguns dos seus trabalhos mais conhecidos são as adaptações das obras do autor Stephen King, *The Shawshank Redemption* (1994), *Green Mile* (1999) e *The Mist* (2007), onde Darabont trabalhou como realizador e argumentista. *The Mist* é, aliás, outra obra do género de Terror onde, tal como em *The Walking Dead*, se encontram fortes referências aos ataques de 11 de Setembro. Após ler o primeiro volume dos *comics*, que inclui os seis primeiros números publicados e é a principal fonte de inspiração para a primeira temporada da série televisiva, Darabont, que não tinha ainda ouvido falar da obra ou do autor até esse momento, entra imediatamente em contacto com Kirkman, que descreve a conversa entre ambos nos seguintes termos:

Frank kind of came out of nowhere. [...] He called me up and was like, ‘Oh, by the way, I’m the man who wrote and directed *The Shawshank Redemption*. I usually do dramatic movies, but now I want to do this zombie show. And I want to make it a character study where the zombies are just a backdrop.’ He knew exactly what to tell me, and his body of work spoke for itself. So, I knew he was the right guy pretty much immediately.

(Ruditis, 2011: 45)

A série estreou a 2 de Novembro de 2010, com o episódio piloto “Days Gone Bye”, o mesmo título do primeiro volume dos *comics*, e desde então tem ganho e sido nomeada para inúmeros prémios e distinções. A primeira temporada, em especial, é considerada pela crítica um óptimo exemplo não apenas de narrativa de *zombies* mas de *storytelling* televisivo, que se centra no lado humano das personagens e nas emoções extremas presentes num cenário apocalíptico. Quando Rick chega a sua casa e a descobre vazia, mas tem a certeza de que a sua esposa e o filho fugiram porque os álbuns de fotografia de família desapareceram e apenas a sua esposa os levaria, é um momento com o qual todos os espectadores se podem relacionar.

O primeiro episódio em particular, “Days Gone Bye”, foi extremamente bem-recebido pela crítica e obteve a audiência mais alta de qualquer estreia de uma série no canal AMC, cujo presidente Charlie Collier comentou: “It’s a good day to be dead. We are so proud of this series, its depth of storytelling and the remarkable talent attached” (2010).

A série televisiva, apesar de ter momentos de terror e acção, normalmente em relação a ataques de *zombies* ou a confrontos entre o grupo liderado por Rick e outros sobreviventes, nunca deixa de ser sobre a natureza humana, sobre escolhas difíceis e sobre como perseverar face à ausência de esperança, como evidencia Brad Kane:

The genius of *The Walking Dead* is that the intensity is balanced with authentic human emotion. Never do these characters stray from the true and believable: their situation is extreme, but their reactions are realistic. Human nature is never tampered with. The question is not just physical survival, but emotional survival. When characters begin to genuinely question whether death might not be better than living in a doomed world... you’ve got some great drama on your hands.

So what about the zombies? Yes, there are corpses walking the streets, and yes the show pays homage to the gruesome tropes of the genre. But these zombies are ultimately just a device, a clever way to generate stories about fighting for survival in a world devoid of hope. The show is about courage, about family, about madness, and about love. It’s about choosing how to live, and knowing when to die.

(2013)

Outro motivo para o sucesso de *The Walking Dead* é o elenco de personagens da primeira temporada da série. Esta inclui homens e mulheres de diversas etnias e *backgrounds*, representando um microcosmos da população mundial e, a um nível mais específico, uma representação de certas realidades presentes especialmente na cultura dos Estados Unidos. Os espectadores, sendo assim representados, criam aquilo que Jean-Pierre Esquenazi apelida de



“comunidade de interpretação” (Esquenazi, 2010: 36) para designar um grupo de pessoas que reage a um certo objecto cultural, como uma série televisiva, da mesma forma.

Neste caso, é fácil para os espectadores identificarem-se com pelo menos alguns dos sobreviventes pertencentes ao grupo de Rick Grimes, já que todos são igualmente personagens “comuns”, ou seja, não são militares ou peritos em combate com treino que lhes permita sobreviver ao apocalipse *zombie* com facilidade; na realidade são, tal como os espectadores, pessoas comuns.

E é com personagens comuns que os espectadores se relacionam mais facilmente, devido a tudo o que pode ser encontrado de semelhante com aquelas. Além disso, não é impossível imaginar que alguma tragédia ou desastre natural se possa abater sobre nós, deixando-nos tão pouco preparados como as personagens da série quando o apocalipse *zombie* se abate sobre elas. Aqui os *zombies* servem como uma metáfora para uma qualquer catástrofe que perturbe o funcionamento normal da sociedade, uma ideia relevante principalmente numa época em que ataques terroristas se tornam um acontecimento cada vez mais frequente, à escala mundial, no quotidiano de várias populações. A semelhança entre a cidade destruída, no primeiro episódio da série televisiva, com as imagens de devastação transmitidas por todo o mundo após os ataques terroristas de 11 de Setembro não é uma coincidência, pois um dos princípios que regem uma narrativa em formato de série televisiva é o da “actualidade” (157):

[...] a parte ficcional da televisão não deixa de reagir aos constrangimentos exercidos pela actualidade: os problemas e outros debates de sociedade são uma matéria-prima quase obrigatória das séries televisivas. [...] A preocupação em interessar explicitamente os públicos com problemas contemporâneos que estão nos centros das inquietações dos telespectadores esteve na origem de muitos projectos seriais.

(Esquenazi, 2011:157)

Robert Kirkman, o autor dos *comics The Walking Dead*, afirmou diversas vezes em entrevistas como ficou satisfeito com a adaptação feita para o pequeno ecrã em relação à autenticidade e consistência com o material de origem. Na sua opinião, uma série televisiva com um plano narrativo de longo prazo num mundo pós-apocalíptico pode ter uma espécie de efeito estabilizador num quotidiano marcado pontualmente por realidades como ataques terroristas e recessão económica, como nota Robert Kirkman numa entrevista a David Fear:

[Kirkman says] It's the global economic crisis, income inequality, the post-9/11 world. Everyone is scared shitless. It's not the worst time ever to be alive, but you know, it's tough out there. I feel like if you worry everyday about the

world around you and then you go home and watch a guy get chased by zombies — it's like, well, could be a lot worse.

(Fear, 2016)

Contudo, após o primeiro episódio da série televisiva, rapidamente surgem várias diferenças entre os *comics* e a série televisiva, algo que perturbou inicialmente os fãs da narrativa original. Uma adaptação raramente é uma recriação completamente fiel daquilo que adapta e, no caso de *The Walking Dead*, isto permite aos criadores da série televisiva explorarem os mesmos temas e personagens de formas distintas daquelas que já sucedem nos *comics*, expandindo assim o limite de possibilidades que a narrativa televisiva pode alcançar, como aponta Richardson:

We have all experienced watching a film adaptation of a favourite book which disappoints because the filmmakers' vision of the story does not correspond to our own. [...] we will complain that the filmmakers' have missed something important, that they have distorted or misunderstood vital elements of the situation. In some cases, it may even be argued, the fact that people are offended merely reflects the effectiveness of the representation, because it may be revealing of aspects of the situation which the people themselves are too close to be able to perceive or which they may wish to deny.

(Richardson, 2010)

*Zombies*, em ambas as obras, são uma ameaça constante e responsáveis pela morte de várias personagens. No entanto, são outros seres humanos que se tornam os verdadeiros antagonistas (ou protagonistas) de *The Walking Dead* em ambos os formatos. Os *comics* nunca poupam o leitor à brutalidade que um ser humano pode infligir a outro, uma vez que sistemas como “lei” e “forças policiais” não estão mais em funcionamento. Apesar de isso não suceder na primeira temporada, certas cenas são muito mais gráficas nos *comics* do que na série televisiva, sendo disso exemplo vários momentos de violação, tortura e desmembramento que membros do grupo de Rick Grimes sofrem às mãos de um dos principais antagonistas da trama, um homem conhecido como “o Governador”. Na série televisiva, no entanto, momentos como estes são representados de forma menos violenta.

Existem também várias personagens que têm um tratamento diferente na série televisiva face aos *comics*, morrendo numa ocasião diferente ou sobrevivendo quando deviam morrer de acordo com o material de origem, ou personagens que simplesmente têm uma personalidade diferente daquela representada nos *comics*. Isto não é um problema com a série, que simplesmente conta uma história diferente da dos *comics* sem se afastar muito dos pormenores principais e dos momentos icónicos reconhecíveis para os fãs de ambos os

formatos da série. Uma das principais diferenças é a presença da personagem Daryl Dixon na série, a única personagem que é um dos primeiros membros do grupo de Rick Grimes e que não existe nos *comics*. O actor que interpreta Daryl, Norman Reedus, inicialmente fez a prova de *casting* para a personagem Merle Dixon, tendo impressionado tanto Robert Kirkman e Frank Darabont que estes criaram uma personagem de propósito para Reedus interpretar, a de Daryl Dixon, irmão de Merle.

Recentemente, o actor Steven Yeun, que interpreta a personagem Glenn na série, um dos mais proeminentes membros do grupo de sobreviventes e a única personagem asiática dentro do grupo inicial de sobreviventes que Rick encontra, comentou o seguinte durante uma entrevista ao site EW:

[Yeun says] There's a clear divide in the way we tell a story on television, and the way that story is told in the comics, because it has to be. And everybody will have to see what happens, but we definitely tell our story in the way that television should be told [...] That's the beauty of the adaptation [...] There is something to be said about something being predictable. I'm sure there are iconic moments, but at the same time, we want to keep this show as fresh and alive as possible, and we're going to tell that story that exists for the world we've created. And it is inspired by the world Robert Kirkman has created, but it's also its own entity, to some degree.

(Ross, 2016)

Apesar das diferenças, são inegáveis também as semelhanças entre os episódios da série televisiva e o material de origem. Além dos cenários que reproduzem o *design* de certos locais icónicos da série, de enredos semelhantes, pelo menos em termos gerais e dos locais por onde o grupo de sobreviventes passa, a principal semelhança entre ambas as versões de *The Walking Dead* é a evolução de personagens, como Rick Grimes ou Daryl Dixon, à medida que vão sendo expostos a diversas situações, e como isso as muda.

### 3.3 Temas Abordados na Série

Se no início dos eventos de *The Walking Dead*, Rick, ao acordar no hospital, está indefeso e sem informação sobre o estado do mundo, após ir a sua casa e a descobrir vazia, em ambas as versões Rick dirige-se à sua antiga esquadra de polícia para se armar e pôr o seu uniforme de *sheriff* antes de ir procurar a sua família. Rick não precisa realmente do uniforme agora que a sociedade colapsou, mas com o seu chapéu de *cowboy* e o crachá do seu posto

Rick assume a sua posição no novo mundo como uma “âncora” de optimismo e moralidade numa realidade onde a Lei perdeu o seu valor, tal como afirma Maberry:

[...] the uniform provides him with a kind of armor; it transforms him from survivor to knight. He will henceforth act upon his sense of duty [...] that is the moral compass that will drive him. It gives purpose to his survival. Ultimately, it will become Rick’s defining characteristic, as throughout the series the other characters (not all, but most) defer to him because he has claimed his personal authority while most of the others have not.

(2011: 25)

Principalmente na primeira temporada da série televisiva, Rick tenta manter-se fiel aos seus ideais e ao seu juramento perante a Lei, tentando servir e proteger quem está ao seu redor. Quando Rick reencontra a sua família, a sua esposa Lori e o filho Carl, também os seus instintos como pai e chefe de família entram em jogo de novo. Apesar do cenário de destruição absoluta à sua volta, Rick nunca desiste de encontrar um lugar seguro para si e para a sua família, e o seu entusiasmo é contagioso ao ponto de convencer os outros sobreviventes de que essa esperança existe, apesar de tudo. É esse um dos principais factores do sucesso de *The Walking Dead*: o facto de a narrativa se focar em pessoas normais, lideradas por alguém que, afinal, só quer encontrar algum lugar seguro para a sua família, o que faz com que seja fácil para os espectadores relacionarem-se com as personagens, reunindo assim todos os elementos para uma série televisiva que consegue fazer que o seu público se importe com o destino das personagens envolvidas, como sublinha ainda o mesmo autor:

Rick is a cop, a husband, a dad. And he possesses one crucial quality: optimism. [...] And I’ll argue that this, too, is natural to our species. It explains our survival in a world of terrible natural predators, and it offers a clue as to why we are now at the top of the food chain. Rick believe that there has to be an end to struggle, a place of safety, somewhere he can take his family and stop running. And when other characters follow him, it’s because they’ve caught the optimism infection. Hope, however a small thing, is a shining light in dark times.

(2011: 23)

Nos seis episódios que compõem a primeira temporada de *The Walking Dead* as personagens passam por uma variedade de situações que as põem à prova física, emocional e psicologicamente. Vários dos momentos desta temporada são icónicos mesmo após seis temporadas e já com a sétima prestes a começar. São momentos que validam *The Walking Dead* como um objecto cultural relevante e capaz de demonstrar uma visão particular sobre a

sociedade actual, visão que enfatiza a natureza humana num mundo sem compaixão, construído sobre noções de crítica social vistas inicialmente nas obras de Romero, tal como nota Ruditis:

“[*The Walking Dead*] has been called an exploration of the breakdown of society in a postapocalyptic world; a character study of a man pushed to the breaking point to protect his family; and even a commentary on a consumer culture forced to live in a stripped-down existence without TV and iPads”.

(2011: 13)

Um dos principais temas presentes ao longo da primeira temporada é o da família e o que esta representa para diversas personagens. A ideia de família nuclear e a sua protecção é a principal motivação de Rick Grimes, que tenta tudo para encontrar a esposa e o filho e, após o fazer, se importa apenas em mantê-los em segurança. Mas uma família nuclear, definida como dois adultos (normalmente um pai e uma mãe) e os seus filhos, apesar de ser o tipo de família mais predominante na sociedade ocidental, é algo difícil de proteger, devido ao perigo permanente a que as personagens estão expostas. Como tal, é possível observar diferentes “tipos de família” presentes em *The Walking Dead*.

Um dos exemplos é dado por duas das sobreviventes do grupo, as irmãs Amy e Andrea. Sendo as únicas sobreviventes da sua família, são naturalmente muito unidas. Quando o grupo é atacado por *zombies* no quarto episódio e Amy é mordida, Andrea fica em choque, num momento *unheimlich* extremo, segurando aquela que era a sua irmã até há momentos e que agora é um cadáver que em breve se levantará e a tentará atacar. Amy desapareceu, e o monstro que toma o seu lugar tem a sua aparência, mas não deixa de ser um monstro por isso.

Devido ao choque, Andrea nem sequer deixa algum membro do grupo aproximar-se de Amy para lhe destruir o cérebro, impedindo assim o seu retorno como *zombie*. No entanto, Andrea deixa o mais velho dos membros do grupo de sobreviventes, um homem chamado Dale, aproximar-se. Dale, que era próximo das duas irmãs, lembra Andrea de como perdeu a sua mulher devido a cancro, e como elas são as primeiras pessoas com quem ele se importou desde então. O *unheimlich*, que como já foi mencionado pode ser traduzido como “estranhamente familiar”, funciona aqui em dois níveis: no caso de Amy, agora morta e prestes a erguer-se como algo que já não é ela apesar de ter a sua aparência, e no elo que se forma entre Dale e Andrea, que a partir deste momento se tornam uma verdadeira unidade

familiar atípica ou “estranha”, algo que vai ser particularmente evidente num momento do sexto episódio que irá ser analisado no próximo capítulo.

Ao mesmo tempo, a narrativa de *zombies* representa quase sempre uma ameaça directa ao que nos torna únicos. A família é um desses identificadores. Quando alguém é transformado em *zombie* perde a memória do que era antes e junta-se aos outros monstros, anulando a sua própria identidade: reconhecível, mas irreconhecível. A família é baseada no reconhecimento e identificação mútua e o *zombie* elimina essa possibilidade. Mais do que isso, nos filmes de *zombies*, a família nuclear é atacada por ser símbolo de prosperidade e esperança.

Além da família, existem muitos outros temas explorados pela primeira temporada de *The Walking Dead*. Tensões raciais são óbvias a partir do segundo episódio da série e existe inclusive um elemento de crítica da forma como a sociedade trata os seus elementos mais vulneráveis no quarto episódio, que tem o título de *Vatos*, um termo de origem mexicana que significa “homem”, mas com uma conotação negativa no contexto dos Estados Unidos, onde é associado a membros de gangues.

Neste episódio, Rick e alguns membros do grupo entram em conflito com um grupo de homens hispânicos, armados e com a aparência de membros de gangue; após alguns acontecimentos descobrem que esses homens estão a proteger um lar para idosos, onde os pacientes não têm quem os ajude no cenário apocalíptico em que se encontram. O líder dos hispânicos, que era apenas o zelador do lar quando este estava em funcionamento, explica como os médicos e enfermeiros do *staff* fugiram após o início da invasão *zombie*, e que apenas os hispânicos que vinham ver como estavam os seus familiares, acabaram por ficar.

Um dos temas fortemente presentes neste episódio, merecedor de uma análise própria que não será levada a cabo neste estudo, é a influência do *familism* nestas personagens, mesmo perante um cenário apocalíptico. “Familismo”, ou *familism* em inglês, é um termo que denomina um tipo de estrutura social onde as necessidades de uma unidade familiar extensa, normalmente composta por vários membros e possivelmente incluindo amigos próximos considerados família, são superiores às necessidades dos membros individuais da família. Os valores culturais normativos das personagens hispânicas com que Rick e o seu grupo interagem impedem-nos de abandonar os elementos mais idosos e vulneráveis das suas famílias mesmo perante um cenário de destruição generalizada – talvez *especialmente* num cenário deste género.

Outro tema abordado ainda na primeira temporada é o género e a mudança (ou falta dela) nos papéis de género após o fim da sociedade civilizada. A cena mais relevante em

relação a este aspecto surge no terceiro episódio da temporada, quando quatro das mulheres do grupo estão a lavar a roupa de todos no riacho perto do acampamento. Jacqui, a única mulher afro-americana do grupo, pergunta-se porque é que são as mulheres a fazer aquele tipo de tarefas. Carol, outra das mulheres, olha para o seu marido Ed ali perto, e responde “It’s just the way it is.” Ed é um marido abusivo, chegando a agredir Carol em público, algo que esta parece aceitar como uma realidade inalterável. Uma análise das relações de género em *The Walking Dead* é uma investigação que merece destaque aprofundado e que não irá ser feita aqui, mas que já começou a ser desenvolvida por diversos autores.<sup>29</sup>

Adiante, de forma a olhar mais de perto alguns dos temas e momentos mais relevantes da primeira temporada da série televisiva, será feita uma leitura de três dos episódios que a compõem. Analisar um episódio de uma série televisiva é um processo particular, apelidado por alguma doutrina de “telespetaleitura” (Esquenazi, 2010:8), que passa por ler atentamente um episódio, momento a momento, tendo em conta a intenção dos criadores ao inserirem certas cenas, a função cultural da figura do *zombie* e tomando nota de ideias ou perspectivas que os produtores da série televisiva possam ter incluído na obra que não estivessem presentes nos *comics* (ou vice-versa).

Para esta telespetaleitura, foram escolhidos o primeiro, o segundo e o sexto episódio da temporada. O primeiro episódio é essencial para o processo de criação do mundo em que o enredo de *The Walking Dead* se vai desenvolver, e é onde se estabelecem vários dos temas que pautam a primeira temporada da série e que serão analisados neste episódio, tais como o medo do desconhecido e a paranóia pós-11 Setembro que ainda é visível, especialmente através dos meios audiovisuais, nos Estados Unidos. Além disso, o primeiro episódio é o único realizado por Frank Darabont, notável pelo ênfase dado a certas cenas dramáticas e a longos períodos sem diálogo, onde a narrativa se desenrola através de elementos visuais.

O segundo episódio introduz um conjunto de personagens que vão estar presentes na primeira temporada e estabelece entre estas uma ligação metafórica com a população mundial, e especialmente com a diversidade cultural que se encontra nos Estados Unidos da América, expandindo o conceito de Outro para lá da dicotomia óbvia entre mortos e vivos, além de também abordar um tema essencial transversal ao primeiro episódio: a dissolução e a reorganização familiar que sucede num cenário apocalíptico, com ênfase na necessidade de protecção da família nuclear.

---

<sup>29</sup> Um exemplo deste tipo de investigação é o artigo “The Walking (Gendered) Dead: A Feminist Rhetorical Critique of Zombie Apocalypse Television Narrative”, da autoria de John Greene e Michaela D. E. Meyer, publicado no *Ohio Communication Journal* (2014), pp. 64-74.

O sexto e último episódio da temporada é igualmente relevante, devido à situação em que o grupo de Rick Grimes se encontra nesse momento, tornando-se essencial para uma análise do papel da esperança, mesmo que possivelmente falsa, que a série vai dando aos espectadores, uma vez que a narrativa cinematográfica de *zombies*, exceptuando o caso de Romero, parece terminar sempre em aberto, criando-se, por isso, um certo sentido de possibilidade.



**Capítulo 4**  
**Três Leituras de *The Walking Dead***

“The fear of death follows from the fear of life.  
A man who lives fully is prepared to die at any time.”  
Edward Abbey, *A Voice Crying in the Wilderness* (1990).

#### 4.1 “Days Gone Bye”

“Days Gone Bye” é o primeiro episódio da série televisiva *The Walking Dead*. Estreou no canal AMC a 2 de Novembro de 2010 e foi realizado pelo *showrunner* da série, Frank Darabont. Este episódio pode ser analisado com foco em dois temas principais, o medo (do Outro, do desconhecido, da morte) juntamente com a emergente paranóia no seio da sociedade americana após os ataques terroristas de 11 de Setembro; e o ataque à família, um tema que é transversal a toda a temporada.

Antes de mais, afigura-se necessário explicar o papel que o medo tem actualmente na sociedade americana, especialmente o tipo particular de medo que surgiu nesta após os ataques de 11 de Setembro de 2001. A sociedade americana subsistiu longamente com a confiança de que o seu território era seguro contra ameaça a estrangeira, de que a América, tão temida e/ou respeitada, não seria atacada, podendo intervir de modo a consolidar os seus interesses, sem nunca ver a protecção das suas fronteiras posta em causa (com a excepção do ataque a Pearl Harbor, em 1941). Logo, os americanos regeram-se por uma forma de pensar onde a ideia de sofrerem um ataque em território nacional não era sequer considerada. Os ataques terroristas de 11 de Setembro de 2001 vieram alterar esse paradigma, criando um clima de instabilidade no país que ainda hoje é sentido e encontra representação de diversas formas.

Deste modo, instala-se um novo medo, o de uma “ameaça invisível” que pode atacar a qualquer altura, em qualquer lugar e sem aviso prévio. O governo americano institui novos meios antiterroristas que contornam certos direitos pessoais, como a possibilidade de deter suspeitos estrangeiros sem acusação ou monitorizar as suas comunicações pessoais. O medo gerado por este evento levou ao surgimento de uma nova onda de crimes de ódio dentro da América, entre americanos e entre indivíduos que são, a partir deste momento, vistos como o Outro. Iniciou-se um aumento do preconceito e discriminação racial e religiosa dentro da América que nunca realmente terminou, especialmente contra elementos de certas minorias religiosas ou étnicas, como é o caso de muçulmanos, *sikhs*, hindus e judeus, como demonstra um relatório elaborado pelo *The Pluralism Project*, da Universidade de Harvard, que agrega

um conjunto de notícias sobre crimes de ódio que sucederam após os ataques de 11 de Setembro e principalmente motivados por estes, onde se lê:<sup>30</sup>

According to CAIR's [Council on American-Islamic Relations] last available numbers in 2010, the American public's approval of Islam dropped from 40 percent in 2001 to 30 percent in 2010, with over 45 percent of Americans believing that Islam is contrary to traditional American values. Since then, Islamophobic acts of hate speech and action has only worsened in the United States. According to the Southern Poverty Law Center, "The number of anti-Muslim groups tripled in 2011, jumping from 10 groups in 2010 to 30" in 2011. In 2012, shots were fired at mosques, an acid bomb was thrown at a children's school, mosques were vandalized with paintballs and pigs' legs, and a Florida Muslim family's house was firebombed. TSA body scans and pat-downs have increased for Muslims, specifically targeting women for harassment in airport and transit settings.

O preconceito criado contra aqueles vistos como responsáveis pelos ataques nesta época é ainda hoje sentido e representado de várias formas. Esta divisão profunda, alimentada pelo medo, entre americanos e o Outro (mesmo que estes sejam igualmente americanos) tem sido, em grande parte, instigada pelas inúmeras representações de perigos e ameaças que persistem nos meios de comunicação desse país. Não quer isto dizer que não existam ameaças reais aos Estados Unidos, como os ataques de 11 de Setembro comprovaram. Mas à excepção desse evento, a grande maioria da população americana não tem nem nunca teve qualquer contacto directo com aquilo que desde então tem vindo a ser proclamado pelos *media* e por certas campanhas políticas como uma ameaça constante<sup>31</sup> ao *American way of life*. Não apenas terrorismo, mas os meios de comunicação americanos têm vindo a fomentar medos e desconfianças em relação a tópicos tão distintos como a ameaça de ataques biológicos ou a possibilidade de desemprego generalizado devido a emigrantes ilegais. Vários autores têm recentemente vindo a classificar este tipo de sobreexposição do povo americano ao medo como um *discourse of fear*, um tipo de diálogo utilizado pelos *media* que recorre ao medo como enquadramento de várias notícias e acontecimentos, como apontou o sociólogo David Altheide, numa entrevista:

---

<sup>30</sup> Para o relatório completo, que elenca exemplos de crimes de ódio contra todos os grupos elencados, cf. o link <http://pluralism.org/research-report/post-9-11-hate-crime-trends-muslims-sikhs-hindus-and-jews-in-the-u-s/>

<sup>31</sup> Como exemplo desta criação da "política do medo", note-se o agora infame recente *tweet* da parte de Donald Trump Jr., que a 20 de Setembro comparou os refugiados Sírios a *skittles*, criando uma analogia entre uma taça de doces onde alguns podem estar envenenados e os refugiados que entram agora nos Estados Unidos devido à guerra civil no seu país de origem, entre os quais supostamente pode estar algum terrorista. Para mais sobre este comentário, cf. Malkin (2016).

[...] the language of fear has slowly built up in everyday use for a more than a decade. [...] the use of language began to change with the government's "war on crime," as military terminology was integrated into common use. Eventually, [...] fear became built into every news story. [...] The metaphors from the arena of war slip into other areas of life [...] The fear became cumulative. One fear builds on another. This created a mood, an almost default assumption you weren't going to make it home at night.

(Campbell, 2005)

O principal papel deste "discurso do medo" será o de exercer controlo político sobre a população. Como nota Grupp:

[...] individual fears are cultivated through the media and are less and less the outcome of direct experience. Fear is decreasingly experienced first-hand and increasingly experienced on a discursive and abstract level [...] there has been a general shift from a fearsome life towards a life with fearsome media.

(2003: 43)

Também Altheide contribui para esta ideia de um medo socialmente manipulado, argumentando: "fear does not just happen; it is socially constructed and then manipulated by those who seek to benefit" (2002: 24).

As narrativas de *zombies* exploraram a ideia do medo, tanto no sentido *stricto sensu*, que é espoletado pelo horror da presença do *zombie*, como mais *lato sensu*, presente nas representações abrangentes dos medos e ansiedades sociais que cada filme pretende colocar em evidência. *The Walking Dead* explora o medo durante toda a série televisiva, visto que nenhuma personagem está realmente em segurança em tempo algum (como é comum em narrativas de *zombies*), mas é no primeiro episódio que se encontram, de forma mais evidente, as representações do medo que hoje estão enraizadas na sociedade americana, representado através dos cenários de destruição generalizada que caracterizam o cenário icónico de "Days Gone Bye".

Em relação à família no género de Horror e especificamente no que respeita a narrativas de *zombies*, esta é normalmente sujeita a uma dissolução e reorganização constantes devido à instabilidade e elevada probabilidade de morte dos membros integrantes da família nestas narrativas. *The Walking Dead*, tal como outras séries e filmes americanos criados após o 11 de Setembro, revela um maior foco na vida familiar, um conceito que ganhou relevância na sociedade americana após esse evento. A família e a sua protecção será um dos principais motivadores de várias personagens da série, inclusive da personagem principal, da mesma forma que os valores familiares e a sua organização têm vindo a ser

representados pelo cinema como um componente central à realidade contemporânea (especialmente no cinema americano) em diversos géneros cinematográficos, como afirma Levy:

The family and family-related values have always been a component of dominant culture and the American Way of Life. Indeed, the portrayal of the family in popular culture is an issue of great social and political significance because of the mass media's functions in the socialization for gender and family roles. Notions of appropriate (and inappropriate) family structures and values are transmitted not only by the family, peer group, and formal schooling, but also by mass media (fiction, film, television).

(1991: 1)

O episódio piloto inicia *in medias res*, num *flash forward*, com uma imagem de uma estrada vazia à excepção do carro de polícia no qual a personagem principal, um *sheriff*, se encontra. Após chegar a uma estação de serviço, é notório que esta está rodeada de veículos destruídos a bloquear a estrada, com sinais de destruição e deterioração avançados. Este é o primeiro elemento visual que indica a deterioração da sociedade americana: carros e estradas, dois elementos centrais à identidade cultural desse país, destruídos e inutilizados. Sinais indicam a falta de combustível na estação, um recurso essencial para o funcionamento de todo o mundo moderno.

Há também vários corpos em decomposição espalhados pela cena e uma criança deambula naquele espaço. O *sheriff*, após notar a presença da criança, identifica-se e chama-a. A criança vira-se, revelando ser um *zombie*. O agente da lei, após um momento de hesitação, justificado pelo factor *unheimlich* causado pelo confronto com um monstro que pensava ser uma criança, dispara sobre a criatura.

Esta cena inicial permite-nos determinar que a série tem como cenário um mundo pós-apocalíptico, marcadamente violento pelas imagens de morte e destruição presentes na estação de serviço, no qual a queda da civilização já se deu há algum tempo. Finalmente, toda a cena determina também que a personagem principal é alguém que ainda leva a sério os seus deveres como homem da lei, tentando ajudar aqueles que dele precisam, mas pronto a passar dos seus instintos protectores a uma mentalidade de auto-preservação. O *sheriff* tenta ajudar a criança que pensava ser humana, mas assim que esta revelou não mais o ser cria-se uma divisão irreduzível entre ambos: a criatura perante ele não era igual a ele, e se não se defendesse o *zombie* seria ao mesmo tempo o seu fim (como ser vivo) e o seu destino pós-morte. Esta personagem representa aqui a própria civilização americana: o seu papel inicial

era o de protector, mas após a realização do seu pior pesadelo - a destruição do país às mãos do Outro, neste caso o *zombie* - abandona os seus instintos civilizados e é obrigado a recorrer aos seus instintos de auto-preservação, repelindo o Outro e efectuando uma transição de defensor para agressor. Esta analogia é reforçada pelo aspecto do agente da lei, que devido ao seu uniforme e chapéu se assemelha a um *cowboy*, o clássico herói americano.

Após a cena inicial, é-nos apresentado em *flashback* o *sheriff* - Rick Grimes - e o seu parceiro Shane, enquanto estes discutem a natureza dos conflitos entre homens e mulheres<sup>32</sup>, bem como questões sobre família e os problemas que surgem no seio desta. Desde o início que a personagem de Rick é apresentada como alguém que coloca a sua família como um elemento de extrema importância na sua vida. Contudo, no decorrer de um tiroteio entre agentes da lei e criminosos, Rick é baleado, acabando por entrar em coma.

Apesar de inconsciente, Rick apercebe-se de visitas que recebe da parte de Shane, que lhe leva flores. Algum tempo passa, e Rick acorda do coma, fraco e desorientado. Tal como Rick, também o espectador não sabe quanto tempo passou. O primeiro aspecto que Rick nota são dois elementos do seu quarto que demonstram a passagem do tempo: as flores, agora murchas e ressequidas como uma imagem que pressagia a morte, e o relógio de parede do seu quarto, parado, outro símbolo com superstições associadas e um tropo frequente de filmes de Terror, que indica estagnação e, igualmente, morte.

Os primeiros momentos de Rick após sair do coma são preenchidos com confusão. O hospital está deserto, ninguém responde aos seus apelos, existem claros sinais de violência e tiroteios à sua volta e os telefones não funcionam. Estabelece-se, assim, um ambiente de insegurança e incerteza num espaço que normalmente é um símbolo da civilização, que está associado à ideia de protecção e ajuda, mas também com a ideia de cura, como é o caso de um hospital.

A personagem principal encontra um cadáver em avançado estado de decomposição e com a maioria dos órgãos expostos, aparentando ter sido devorado. Assustado, encontra ainda uma porta trancada com correntes e cadeados, onde estão inscritas as palavras “Don’t Open Dead Inside”. A imagem desta porta tornou-se icónica hoje em dia e é simbólica da entrada de Rick para o mundo apocalíptico, após ter permanecido no limbo do coma por algum tempo. Ouvem-se gemidos do outro lado da porta, que começa a ser forçada por dentro revelando

---

<sup>32</sup> Esta discussão entre Shane e Rick, onde Shane sexualiza as mulheres em geral chamando-as de “pair of boobs” e Rick descreve uma discussão que teve com a sua esposa, Lori, a noite passada e o quão cruéis as mulheres podem ser é analisada em detalhe, na secção *Sexist Rhetoric*, no artigo de Greene e Meyer mencionado em nota de rodapé no capítulo anterior.

algumas mãos através de uma fresta, com unhas compridas, representando um novo elemento de passagem do tempo: o crescimento de unhas e cabelo que acontece *post-mortem*.

As cenas seguintes recorrem a elementos de narrativa visual do género pós-apocalíptico. Rick foge e encontra centenas de corpos em fileiras, embrulhados, e empilhados em veículos de transporte no exterior do hospital. É uma referência directa ao medo que habita agora no subconsciente americano, sobre uma ameaça invisível que pode assumir a forma de um ataque biológico, remetendo aos casos de contaminação por *anthrax* que ocorreram em 2001, uma semana após os ataques de 11 de Setembro.

Ao sair do hospital, Rick encontra vários veículos militares, incluindo um helicóptero e jipes, igualmente abandonados naquilo que parecem ser os escombros de um acampamento do exército ao redor do hospital, cuja fachada exterior apresenta marcas de explosões ou incêndios. Este é o elemento visual do episódio que maior relação estabelece com a sensação de paranóia pós-11 de Setembro. A destruição da fachada do hospital denuncia algo evidente: as forças da lei falharam, e por consequência a ordem governamental, remetendo assim para a incapacidade de combater e conter o Outro.

Estes dois elementos visuais sequenciais - os cadáveres com que Rick se depara ao sair do hospital, e as ruínas do exterior do hospital e do campo militar abandonado - são marcantes e remissivos de vários filmes produzidos após 11 de Setembro com uma temática apocalíptica. Exemplos disso são *War of the Worlds* (Steven Spielberg, 2005), uma adaptação moderna do romance homónimo de H.G. Wells, que conta com inúmeras cenas de destruição urbana, e o mais realista *Contagion* (Steven Soderbergh, 2011) que relata as tentativas de várias agências, como o CDC (Centers for Disease Control), de pararem uma pandemia global misteriosa e impedirem-na de eliminar a raça humana. Estes temas, que incluem cadáveres empilhados em números elevados e cidades destruídas, tornaram-se um tropo recorrente no cinema americano actual, como nota Prince:

The most significant long- term influence of the terrorist attacks of 9/11, and of the Iraq War that followed, is likely to be found in the provision of new templates for genre filmmaking. The influence here is potentially long-term because the imprinting can be relatively subliminal in ways that do not conflict with or compromise genre appeal and therefore posing less of a threat to box office returns.

(2009: 286)

É o sentimento de insegurança, de que algo pode acontecer a qualquer momento, que torna estes momentos pelos quais Rick Grimes passa relacionáveis para o espectador, que vive num mundo onde ataques terroristas são uma realidade. Como aponta Bishop:

The terrorist attacks of September 11, 2001, have unleashed perhaps the largest wave of paranoia and anxiety on American society since the Japanese attack on Pearl Harbor in 1941. From the beginning of the War on Terror that followed 9/11, the popular culture produced in the United States has been colored by the fear of possible terrorist attacks and the grim realization that people are not as safe and secure as they might have once thought.

(2010: 9)

A narrativa neste momento é essencialmente visual e não é difícil entender o cenário de devastação do exterior do hospital como uma recriação visual dos piores momentos dos Estados Unidos e dos medos e inquietações que daí resultaram.

Rick, um *sheriff* e representante da ordem e segurança na sociedade onde prevalecem regras, é aqui apresentado como uma figura impotente, assustada e fragilizada perante um cenário onde entidades como o exército e o hospital parecem ter falhado em manter afastada a doença e a morte. Existe um claro contraste entre a segurança que Rick simbolizava antes do seu coma, como símbolo da ordem social, e a sensação de vulnerabilidade pela qual está a passar agora, que lhe retira a autoridade e o reduz a uma figura humana e assustada, espelhando o estado caótico do cenário que o rodeia. Rick depara-se assim com o fim da ordem social previamente estabelecida e o início de um novo paradigma, onde as prioridades se vão reorganizar.

Da mesma forma que Jim em *28 Days Later*, também Rick se dirige para o único lugar que considera seguro, o seu lar. Tal como sucedeu na América após o 11 de Setembro, também aqui Rick se dirige em direcção ao que considera reconfortante, e que sente que o pode proteger: a sua família. Desde o 11 de Setembro que existe uma maior tendência dentro da sociedade americana para haver uma maior ligação aos valores nucleares e, consequentemente, à família nuclear.<sup>33</sup> Ao chegar finalmente a casa, Rick encontra-a vazia. O sentimento de *unheimlich* por que passa é tão intenso, causado pelo choque de finalmente chegar ao local que mais associa com segurança para o encontrar vazio e inóspito, que Rick se questiona sobre a realidade da situação, repetindo “Is this real? Am I here?”, incapaz de aceitar a situação em que se encontra.

---

<sup>33</sup> Para indagar sobre o modo como o povo americano lida com o choque dos eventos de 11 de Setembro, em termos psicológicos, religiosos e sociais, cf. a obra de Bernardo Carducci de 2015, intitulada *The Psychology of Personality: Viewpoints, Research, and Applications*.



Rick entra em contacto com duas outras personagens, Morgan Jones e o seu filho, Duane<sup>34</sup>. Rick é inicialmente amarrado por Morgan, até este poder verificar se ele foi “mordido ou arranhado.” Isto remete ao medo do contágio, da doença, do hipotético ataque biológico, medos esses mais presentes no subconsciente americano também desde 2001. É ainda Morgan que explica a Rick a realidade da situação em que se encontra, e que usa pela primeira vez o termo com o qual as personagens de *The Walking Dead* vão designar os *zombies: Walkers*. Isto sucede porque, como foi revelado pelo autor dos *comics* Robert Kirkland, o universo onde decorre a acção é um onde o conceito de *zombie* nunca foi criado, e o evento pelo qual as personagens estão a passar é algo para o qual estas não têm referência, como lembra Robert Kirkman numa entrevista a Potts:

[Kirkman said] One of the things about this world is that people don't know how to shoot people in the head at first, and they're not familiar with zombies, per se,” Kirkman said on “Talking Dead. “This isn't a world the (George) Romero movies exist, for instance ... because we don't want to portray it that way, we felt like having them be saying ‘zombie’ all the time would harken back to all of the zombie films which we, in the real world, know about. So by calling them something different, we're kind of giving a nod to ... these people don't understand the situation. They've never seen this in pop culture, this is a completely new thing for them.

(Kimberley Potts, 2011)

Morgan e o seu filho relatam a Rick o que sucedeu à esposa de Morgan, que foi mordida por um *walker* enquanto estes se dirigiam para a cidade de Atlanta onde supostamente existe um centro de refugiados protegido pelo exército. Esta família “quebrada” surge assim como a representação da família nuclear fragmentada. A família americana tem sofrido com esta realidade, não apenas com o atentado de 11 de Setembro, que por si só causou cerca de 3000 mortes, mas também com as consequências deste atentado, que culminou com o envio de soldados para o Iraque, estimando-se terem morrido cerca de 4500 soldados americanos entre 2003 e 2014. Vários membros das famílias fragmentadas por estes eventos têm-se pronunciado, por vezes, contra as inúmeras representações dos atentados que têm vindo a surgir em diversos meios, como o cinema:

[...] Since 9/11, I am sorry to say I don't trust my government. I feel like my country let us down. I also learned how difficult it is to deal with public grief. The current movie commercials for Oliver Stone's new movie “The World

---

<sup>34</sup> Como curiosidade, note-se que “Duane Jones” é o nome do actor que interpreta Ben, a personagem principal de *Night of the Living Dead* de Romero.

Trade Center” caught me by shock and surprise while I was in a doctor's waiting room. I resent this very much. They are treading and interfering with my life and will profit from such, while at the same time constantly reminding me of devastating loss.

(Vicki Shoemaker, 64, South Brunswick N.J.)

[...] I can honestly say, time does not heal. It just provides distraction. The hurt today is just as bad as it was on Nov. 7th. I know the hurt is felt by the families of approximately 2,600 families. I know it is for the thousands of soldiers who have been wounded. I know the same pain for the families of 9/11 is just as bad now as it was five years ago.

I am angered by people who have strong opinions of the war, for or against, who have not lost anything and presume to know the sacrifice. I fault Al Qaida, I hold Bush responsible, and we need to finish the job. War is truly hell, and I know Justice rides a slow horse, but he still rides. All who have it coming, will get it, however you want to interpret that. God bless America.

(Dusty Roach, 53, Midland TX)<sup>35</sup>

Morgan e o filho trazem Rick inicialmente para um abrigo improvisado, dentro de uma das casas abandonadas da rua. Esta casa, como todas as outras na cidade, está agora vazia, e sendo apenas abrigo passageiro agora que já não existe um lar para a família, outro elemento da vida civilizada antes dado como garantido que é destruído pelo evento de um apocalipse *zombie*. É assim posta em evidência a importância do lar e de como a sua perda afecta a sociedade, outro tema com o qual a sociedade americana está familiarizada, com desastres naturais como o furacão Katrina de 2005 a criarem milhares de desalojados. Se numa narrativa de *zombies* a unidade familiar é dissolvida e reconstruída de múltiplas formas, então o lar, que é normalmente a base para a unidade familiar, apresenta-se como um local perigoso que é imperativo abandonar, dentro do qual não é possível escapar aos *zombies*, uma herança directa de *Night of the Living Dead*. Daí que o filme de zombies seja também uma narrativa que se centra na constante deslocação dos personagens, que são forçados a ser nómadas.

Quando Rick, Morgan e Duane vão a casa do *sheriff*, verificam que vários porta retratos e os álbuns de fotografias desapareceram, objetos que não teriam interesse para nenhuma outra pessoa, mesmo durante uma pilhagem, sendo de concluir que provavelmente terão sido levados pela esposa de Rick numa tentativa de se manter ligada à sua unidade familiar. Morgan concorda, lembrando que no início da invasão *zombie* também ele se esforçou por acumular equipamento de sobrevivência, enquanto a sua esposa guardou todas as fotos que tinham para a viagem.

---

<sup>35</sup> Para mais relatos semelhantes, cf. o artigo *9/11: Five Years Later* no site NBC News.

Esta atitude simboliza uma preocupação com a preservação da memória e dos símbolos da família, demasiado importantes para serem deixados para trás, e é indicadora de um mundo não completamente estéril, em que existe ainda uma preocupação com a continuidade, onde pode ainda existir esperança, um conceito que será abordado oportunamente na análise do sexto episódio. Note-se ainda a relação entre o álbum de fotografias e a *intro* da série, da qual se destaca a música eficaz ao causar um estado de inquietação nos ouvintes, da autoria de Bear McCreary. Durante a sequência da *intro*, várias cenas de destruição e cidades desertas passam pelo ecrã, e as personagens principais são apresentadas em fotografias com molduras quebradas e vidros estilhaçados, como que representando exactamente essa violência sobre a estrutura familiar.

As personagens deslocam-se então até à esquadra onde Rick trabalhava para se equiparem com armas de fogo. Apesar de Duane ter cerca de dez anos, Morgan diz que lhe vai ensinar a disparar uma arma, e Rick não estranha essa promessa. No “novo mundo” não há espaço para a infância, como nota Hopkins: “In the old world, a young child with a gun would be absurd. In the new world, while guns often pose as many problems as they solve, leaving your child defenseless is unconsciounable.” (2011: 207).

Rick e Morgan separam-se, agora armados, Rick indo a caminho de Atlanta onde supõe que a sua família esteja, enquanto Morgan e o seu filho adiam a viagem por algum tempo. O episódio foca-se em Morgan Jones uma última vez. Já por diversas vezes foi mencionado o fenómeno de *unheimlich*, termo cunhado por Sigmund Freud, o efeito psicológico que pode ser descrito por “estranhamente familiar” ou *uncanny* em inglês. Este fenómeno é particularmente relevante em narrativas de *zombies*, pela semelhança que estes retêm com a forma humana, principalmente quando o “infectado” é alguém que as personagens dessas narrativas costumavam conhecer em vida. Nunca esse conceito é tão relevante em toda a primeira temporada da série televisiva como neste momento, com Morgan.

Quando a sua esposa foi mordida, Morgan não teve coragem de disparar sobre ela, permitindo-lhe tornar-se um dos *walkers* que vagueiam ainda por aquela vizinhança. Morgan mais uma vez aponta a sua arma através da mira de longo alcance à criatura que foi a sua esposa, mas mais uma vez é incapaz de disparar. É neste momento que existe a mais clara representação de *unheimlich*, quando Morgan não consegue novamente separar a memória da pessoa da realidade do monstro.

Because the walking dead look so much like their potential prey, the human protagonists in zombie narratives are both frightened and put at risk because they “identify and sympathize with [zombies] in a way that [they] never could with more powerful and demonic monsters. [...] because they basically look and act like living human beings, zombies can easily stalk their victims unawares, and when the zombie was once a beloved friend or family member, all precautionary defenses of the besieged humans can carelessly fall to the wayside. This uncanny correspondence between human and monster also represents the key point of such zombie films as *Dawn of the Dead*: the zombies are human and the humans are zombies.

(Bishop, 2010: 166)

Tal como para Rick, a família é também o mais importante para Morgan, que não é capaz de desistir completamente da memória que tem da sua esposa, cuja imagem é agora ocupada por um *walker*. Apesar da fragmentação da sua família nuclear, Morgan fica de momento incapaz de prosseguir com a sua vida, ficando preso num limbo. O mesmo acontece com muitas vítimas de famílias fragmentadas, tanto as que vivem em luto pelas perdas violentas que sofreram como os soldados que retornaram da invasão do Iraque, muitos deles feridos, desfigurados ou traumatizados, com dificuldades em se integrarem de volta na sociedade. Estes experienciam frequentemente uma dissociação entre a imagem que tinham deles próprios antes de partirem para o campo de batalha e o seu *eu* actual, da mesma forma que Morgan não consegue associar a imagem da sua esposa com a do monstro em que ela se tornou.

It gets to the point where they numb you. They numb you to death. They numb you to anything. You come back, and it starts coming back to you slowly. Now you gotta figure out a way to deal with it. In Iraq you had a way to deal with it, because they kept pushing you back out there. Keep pushing you back out into the streets. Go, go, go. Hey, I just shot four people today. Yeah, and in about four hours you're going to go back out, and you'll probably shoot six more. So let's go. Just deal with it. We'll fix it when we get back. That's basically what they're telling you. We'll fix it all when we get back. We'll get your head right and everything when we get back to the States. I'm sorry, it's not like that. It's not supposed to be like that. All the soldiers have post-traumatic stress disorder, and they're like, “Hey, you're good. You went to counseling four times, you can go back to Iraq. It's OK.” No. It doesn't work that way.

(DePrang, 2007)

No que respeita a Rick, a caminho de Atlanta, este encontra uma fazenda deserta, cujos ocupantes cometeram suicídio após perderem a fé em Deus, tendo escrito “God Forgive Us” na parede antes de porem termo à sua vida. Tal como Jim, a personagem principal de *28 Days Later* cujo primeiro encontro com um *zombie* foi com um padre infectado dentro de uma

igreja, também aqui Deus não parece oferecer qualquer tipo de protecção contra os mortos. A perda da fé vai ser um dos temas recorrentes de *The Walking Dead*, juntamente com a perda de confiança no governo e em instituições públicas, levando as personagens a confiarem apenas nelas próprias e a depositarem as suas esperanças na única instituição que ainda tem alguma importância: a família, talvez por esta representar a possibilidade de manter os laços que nos tornam humanos.

Esta paragem permite-lhe substituir o carro sem combustível por um cavalo que permanecia ainda preso no curral. O fim do combustível e a substituição do veículo pelo cavalo por parte de Rick pode ser aqui visto como o fim de recursos normalmente disponíveis, e um prenúncio do retrocesso e das dificuldades que a sociedade enfrenta quando privada de certos elementos dos quais depende.

Quando Rick chega finalmente a Atlanta, no final do episódio, a sua imagem em cima de um cavalo e com o seu chapéu de *sheriff* denota uma clara representação do clássico herói cinematográfico americano: o *cowboy*, cavalgando lentamente em direcção ao horizonte, neste caso obscurecido pelos arranha-céus de Atlanta.

Este episódio termina num ponto em que a personagem principal, como representação do elemento de ordem da sociedade que caiu no caos, está no seu momento mais desesperado, considerando o suicídio ao encontrar-se rodeado de *walkers* dentro de um tanque militar. No entanto, irá encontrar ajuda e a partir deste momento Rick Grimes começa a adaptar-se à nova realidade que o rodeia e vai começar a recuperar o seu lugar como líder e protector de um grupo de sobreviventes. Ao reassumir de certa forma o seu papel na sociedade, Rick começa a trazer ordem de volta à sua vida, enquanto mantém ainda a procura pela sua família como elemento motivador principal.

## 4.2 “Guts”

“Guts” é o segundo episódio da série televisiva *The Walking Dead*. Estreou no canal AMC a 9 de Novembro de 2010, e foi realizado por Michelle MacLaren, cuja carreira inclui ter sido produtora e realizadora de vários episódios de algumas das mais bem sucedidas séries de televisão dos últimos anos, como *Breaking Bad* (Vince Gilligan, 2008), *X-Files* (Chris Carter, 1993) e *Game of Thrones* (David Benioff & D. B. Weiss, 2011).

É neste episódio que Rick vai entrar em contacto com o grupo de personagens que o vão acompanhar durante o resto da temporada. Os principais temas a abordar na análise deste

episódio são o conceito do Outro, que funciona em diversos níveis, além da noção de família, especialmente a dissolução e reorganização da família nuclear numa situação apocalíptica.

O conceito de Outro tem um significado particular quando analisado no contexto de uma narrativa de *zombies*. Numa análise sociológica, esta diferenciação entre *nós* e *o Outro* (ou *otherness*, em inglês) é central na construção daquilo que é denominado de identidade social. Ao contrário da identidade individual, que é formada por um conjunto de fenómenos estudados na área da psicologia, a identidade social de um indivíduo é construída ao longo da vida pelo enquadramento deste num conjunto de categorias sociais pré-definidas, que podem ser tão abrangentes como a etnia, o género, a classe social ou a nacionalidade, ou tão específicas como a inclinação política ou a equipa desportiva favorita de cada um. Estas categorias só têm o valor que lhes é atribuído pela sociedade, mas é através da identificação com algumas delas e do repúdio por outras que se constrói uma identidade social, na qual aqueles que se identificarem com categorias distintas são, necessariamente, diferentes entre si.

Dentro dos Estados Unidos, o conceito de Outro pode existir em diferentes níveis, existindo tensões e animosidade entre grupos de cidadãos desse país que, apesar de serem igualmente americanos, não se reconhecem uns aos outros como iguais. Como país, os Estados Unidos da América são uma complexa “manta de retalhos” cuja história é marcada por ondas de imigração e cuja população diverge hoje em dia bastante em termos de etnia, religião, ancestralidade, etc. Como tal, apesar do país ser caracterizado erradamente por vezes de *melting pot*, em relação à ideia dos vários elementos heterogéneos de todas essas culturas se “fundirem” numa única, mais homogénea, a realidade é que a identidade americana não é uma, mas sim muitas, uma espécie de identidade plural que gera conflitos consigo mesma regularmente, como nota Evans:

But on other levels, and in some regards deeper levels, there has not been a melting. The distinctive qualities of race, religion and cultural heritage have been stubbornly retained by many who have immigrated to this country. Rather than a melting pot that boils away all the differences between us, we are more like a tossed salad with unique pieces of cultural heritage clearly visible and intact. These pieces of heritage are most often identified with hyphens — African-American, Irish-American, Italian-American, Jewish-American, Muslim-American, Latino-American and so on.

(2009)

Se no contexto de uma narrativa de *zombies* o Outro mais óbvio serão os mortos-vivos por oposição aos sobreviventes, no segundo episódio da primeira temporada de *The Walking Dead*, Rick Grimes vai deparar-se com uma personagem para quem o conceito de Outro mais

relevante, mesmo rodeado de *walkers*, é aquele baseado em distinções raciais e étnicas, um tipo de racismo particularmente violento que existe ainda hoje em dia em vários locais do mundo.

O segundo episódio inicia focando-se num grupo de sobreviventes que montaram um acampamento improvisado algures fora de Atlanta, num bosque. Após uma invasão *zombie* de grande escala, é fácil imaginar que a cidade, zona urbana, se tornou o local mais perigoso para sobreviver, mas é também onde se encontram mais recursos. Descobrimos em breve que estes sobreviventes conseguem comida e água fora da cidade, mas estão situados longe o suficiente de Atlanta para que estejam seguros, mas não tão longe que seja impossível enviar alguém até lá, regularmente, de forma a obter certos luxos indispensáveis hoje em dia que não podem ser encontrados na natureza. Esta é a primeira de várias dicotomias presentes no episódio, a dicotomia “do requinte civilizacional contra a compulsão natural” (Nogueira, 2002: 40).

O grupo de sobreviventes aparenta ser composto por vários pequenos núcleos familiares e formado devido à necessidade de protecção e auto-preservação. A sobrevivência aqui é encarada dia a dia, e torna-se óbvio que Shane, o antigo parceiro de Rick como *sheriff*, se tornou um líder não oficial do grupo, pela sua posição na antiga ordem social como figura de autoridade e por possuir as habilidades e os conhecimentos de técnicas de defesa e sobrevivência necessárias a qualquer grupo que pretenda sobreviver num mundo povoado por *walkers*.

Lori e Carl, a esposa e o filho de Rick encontram-se neste grupo, tendo sido salvos por Shane, o parceiro de Rick que os guiou até ao acampamento. Lori encontra-se com Shane furtivamente longe do resto do grupo, onde se torna claro que ambos iniciaram uma relação íntima em segredo, presumindo que Rick esteja como morto. Sendo que a família nuclear típica tem um “chefe de família” responsável por proteger e providenciar para os demais elementos, parece quase natural que, estando Rick supostamente morto e tendo Shane assumido a protecção de Lori e Carl, isso levasse a uma situação em que Shane “substitui” Rick nesse papel, tanto em relação a Lori como assumindo o papel de pai para Carl.

São várias as cenas em que Shane está com Carl, agindo como um *role model* masculino, ensinando-o, por exemplo, a fazer certos tipos de nós, uma habilidade relevante no novo mundo. Shane tem neste momento uma posição moral de certa forma dúbia: por um lado, “apropriou-se” do papel que Rick tinha dentro da sua família, mas, por outro lado, podemos supor que Shane tem razões para considerar que Rick morreu durante o coma, e o assumir do seu papel pode ser visto como um acto de protecção em relação a Lori e Carl, agora sozinhos num mundo hostil.

Quando o foco do episódio volta a Rick, ainda dentro do tanque, este é ajudado a escapar do grupo de *walkers* através do rádio por alguém chamado Glenn, que o guia em segurança também por esse meio até à sua localização. Glenn chama a atenção para a figura de Rick, reafirmando a referência a *cowboys*, dizendo-lhe. “Nice moves there, Clint Eastwood. You the new Sheriff come riding in to clean up the town?” Glenn traz então Rick de volta ao seu grupo, que está igualmente rodeado de *walkers* dentro de um centro comercial (como uma possível referência a *Dawn of the Dead* de Romero) onde tinham vindo recolher objectos essenciais a pedido do restante grupo, aquele que se encontra nos bosques. Rick junta-se assim a este grupo e tenta encontrar forma de escapar do cerco de *walkers*. Contudo, é a relação entre os membros do grupo, internamente e com Rick, que se torna o principal foco do episódio.

Os membros do grupo de sobreviventes a que Rick se junta são um microcosmos da sociedade americana. O grupo é diverso, mais ainda se incluímos os restantes elementos que estão no acampamento fora da cidade, e que conta com homens e mulheres de várias raças e idades, com *backgrounds* e níveis de educação distintos, tal como se pode encontrar num qualquer país com uma grande população multicultural. Glenn, que inicialmente ajuda Rick, é um americano de origem asiática. No seu grupo estão incluídos: Andrea, que é caucasiana com o cabelo loiro e os olhos azuis típicos de *WASPs* (*White Anglo-Saxon Protestants*), Jacqui e T-Dog, ambos afro-americanos, Morales, um hispânico e Merle Dixon, que encarna o papel de um *redneck* típico, uma figura estereotipada originária de estados sulistas como é o caso da Georgia, onde a acção decorre. É esta personagem, Merle, que se torna o principal antagonista do episódio.

A inclusão de afro-americanos, como T-Dog, e um *redneck* como Merle Dixon no mesmo grupo afigura-se como o sublinhar de um potencial ponto de conflito interno no grupo, pelo historial de violência e tensão que existe entre membros desse tipo de grupos sociais/étnicos. Nas palavras de Toni Morrison, romancista e vencedora do prémio Nobel da Literatura: “In this country, American means white. Everybody else has to hyphenate.” (Morrison, 2016)

Merle põe o resto do grupo em perigo ao disparar a sua arma, atraindo mais *walkers* que acabam por rodear completamente o edifício. Intransigente, afirma que não lhe devem faltar ao respeito por ter uma arma de fogo na mão (“Y’all be more polite to a man with a gun!”) e insulta Morales e T-Dog com base na sua etnia, considerando-os inferiores, recorrendo a epítetos raciais extremamente ofensivos: “Bad enough I got this taco-bender on my ass all day, now I gotta take orders from you? That’ll be the day [...] Mr. Yo, it’s the day I



take orders from a nigger!” Esta é a segunda dicotomia presente no episódio, e a principal fonte de conflito entre o grupo devido à atitude de Merle. Apesar de Morales e T-Dog serem americanos, Merle não os vê como iguais devido aos seus preconceitos existentes em relação a não-caucasianos.

Racismo e intolerância deste gênero é algo que sucede hoje em dia em diversas partes do mundo, em especial dentro da seção de população que Merle representa, num exagero caricatural: o *redneck*, habitante dos estados sulistas dos Estados Unidos onde certos valores e ideias extremistas sobre não-caucasianos por vezes ainda prevalecem. A identidade social de Merle é diferente da de T-Dog e de Morales, o que o leva a desprezá-los. Nas palavras de Nogueira, “tememos porque desconhecemos, mas também, como acréscimo de hostilidade, porque repudiamos.” (2002: 52).

Após esta troca de insultos, Merle agride Morales e T-Dog, este último de forma particularmente violenta, até Rick intervir, reassumindo o seu papel de figura de autoridade e neutralizando Merle, desarmando-o e algemando-o a um cano.

Apesar do racismo de Merle ser coincidente com o estereótipo negativo inerente à figura do *redneck*, Rick expõe a Merle aquilo que, para ele, é uma das verdades inalteráveis deste mundo pós-apocalíptico onde *zombies* existem: “Look here, Merle. Things are different now. There are no “niggers” anymore. [...] Only dark meat and white meat. There’s us and the dead.” Os *zombies* surgem aqui como o elemento equalizador universal, eliminando qualquer potencial distinção existente no passado. Rick sugere deste modo que se suprimam as diferenças entre todos, de modo a poderem enfrentar um inimigo comum, assim unindo aqueles que antes estavam separados pelas diferenças entre si.

O valor de um indivíduo nesta sociedade do novo mundo é agora determinado pelas suas competências e capacidade de providenciar o necessário para si próprio e para aqueles que o rodeiam. Neste novo paradigma, não é relevante a raça, a profissão ou a posição na hierarquia social de cada indivíduo, mas sim a sua capacidade de sobrevivência. Glenn é um dos melhores exemplos disto, sendo um membro valioso do grupo pela sua capacidade de entrar e sair da cidade em segurança e conseguir assim arranjar certos produtos aos quais os outros sobreviventes não teriam acesso de outra forma. No entanto, antes dos *walkers* surgirem, Glenn era um entregador de pizzas, no fundo da hierarquia social. O motivo pelo qual Shane, e mais tarde Rick, vão liderar o grupo de sobreviventes não é por serem agentes policiais, mas antes por saberem o que fazer em situações de sobrevivência e terem treino para lidar com elementos hostis, defendendo o grupo.

Outro exemplo de como as regras se alteraram é um momento entre Andrea e Rick, onde esta vê um colar que gostaria de levar para oferecer à sua irmã. No entanto, ela hesita ao retirá-lo da montra com Rick ao seu lado, ainda com o seu uniforme de *sheriff*, uma memória do tempo onde roubo era considerado um crime grave. Mas é Rick que lhe diz para o fazer, justificando que as regras que antes regiam a sociedade já não se aplicam da mesma forma no novo paradigma social aos quais estas personagens ainda se estão a adaptar.

Rick elabora um plano para conseguir retirar o grupo do edifício cercado por *walkers*, com o qual irá conseguir arranjar uma carrinha para que o grupo escape do edifício em que se encontram, o qual envolve o desmembramento do cadáver de um *walker* destruído anteriormente. No entanto, antes de começar a desmembrar o corpo do *walker*, o *sheriff* retira a carteira do bolso do morto e lê em voz alta para o grupo o nome presente nos documentos, o local de residência, a data de nascimento, e verifica as fotos que este tinha no bolso na hora da sua morte.

O propósito dessas acções é tentar humanizar o *walker*, alertando os membros do grupo para a diferença ténue entre eles e os *zombies*. Este *walker*, tal como eles, vivia com preocupações mundanas e uma vida banal, até ter sido atacado. Rick promete ainda contar à sua família o sacrifício do homem que se tornou um *walker*, dando assim um propósito à sua morte. Está aqui presente outra dicotomia, aquela entre os vivos e os *walkers*. Estas criaturas monstruosas são agora a espécie em maior número, pelo que os seres humanos são de certa forma agora o Outro, e os *walkers* são a norma. No novo mundo, sobreviver é por si só um acto de desafio, e permanecer vivo é a única forma de manter a identidade intacta, como aponta Richardson:

[...] the fear the American zombie represents is the loss of identity of the living person, the fact that the *I* will become something alien, something *other*, but only in an entirely negative sense. It is an “otherness” sundered from any affective relation. It is simply the other side of what we are, representing fear not of the unknown but of an emptiness we experience at the heart of our own lives: the fear that we might already be zombies.

(2010: 133)

Antes de ter iniciado o seu plano, Rick deixara com T-Dog as chaves das algemas com que prendera Merle, a principal vítima do *redneck* alguns momentos antes, devolvendo-lhe assim a autoridade que lhe tinha sido retirada através de violência. A última cena de destaque do episódio surge quando o plano de Rick implica uma fuga apressada, a qual não tem margem para atrasos, que pode originar a morte do grupo inteiro. T-Dog apercebe-se, durante

a fuga, que tem ainda consigo a chave para as algemas de Merle, pelo que este está ainda preso no telhado, e é necessário voltar atrás para o salvar, o que T-Dog tenciona fazer. No entanto, temendo ser deixado para trás à mercê dos *walkers*, T-Dog apressa-se e tropeça acidentalmente, perdendo a chave mesmo em frente a Merle, que o acusa de o ter feito de propósito. T-Dog, dominado pelo pânico, foge e abandona Merle, mas consegue ainda barrar a porta de acesso ao telhado onde Merle está preso, garantindo assim que pelo menos os *walkers* que estão prestes a entrar no edifício não o podem alcançar imediatamente.

Aqui, T-Dog representa a prevalência dos instintos de sobrevivência e autopreservação. Não há indicação de que as suas acções sejam guiadas por ressentimentos ou preconceitos, mas apenas pelo medo que toma posse de T-Dog. Sendo bem sucedido ao fugir, T-Dog demonstra no entanto remorsos por ter abandonado Merle. O medo é um dos principais motivadores de várias acções em narrativas fílmicas de Terror e Horror, como definido por Dalgarrondo:

O medo não é uma emoção patológica, mas algo universal dos animais superiores e do homem. O medo é um estado de progressiva insegurança e angústia, de impotência e invalidez crescentes, ante a impressão iminente de que sucederá algo que queríamos evitar e que progressivamente nos consideramos menos capazes de fazer.

(2000: 109)

Nenhum dos membros do grupo sugere voltar atrás nesse momento, pois o instinto de sobrevivência aliado ao medo da ameaça dos *walkers* sobrepõe-se a quaisquer instintos altruístas.

O ser humano é uma criatura naturalmente gregária, que se identifica com aquilo que lhe é semelhante ao mesmo tempo que repudia o que lhe é estranho (o que explica o *unheimlich* causado pelos *zombies*, que podem criar ambos os efeitos simultaneamente). Enquanto Rick ou T-Dog compreendem isto, também estão conscientes de que, numa situação extrema, a única forma de sobrevivência surge ao adaptar novos conjuntos de valores e esquecer os preconceitos do mundo antigo. Merle, no entanto, não consegue fazê-lo. Tal como Harry em *Night of the Living Dead*, também Merle não consegue ultrapassar os seus preconceitos e unir-se contra os monstros, demonstrando assim a sua própria monstruosidade, ficando condenado, assim, a ser vítima dos seus próprios erros.

The fact is that people identify with the group of which they are a part, and are suspicious or fearful of those who belong to other groups. This tribalism is true

in countless dimensions, from income to accent to national origin to sexual activity to race to musical taste. Across the world, we perceive safety in that which is most like us, and danger in that which is different. The hatred of other races is simply one facet of this fear of “other” magnified and extolled. It is also true that there are and have always been individuals who will take advantage of this fear for their own personal gain.

(Koch, 2011)

Um monstro é normalmente associado ao conceito de Mal e é comum que uma figura monstuosa se afigure como antagonista de seres humanos, devido à sua natureza. Vampiros e lobisomens, por exemplo, são predadores que caçam o ser humano para se alimentarem, ou simplesmente por malícia. Contudo, o *zombie* não tem intenções algumas, seguindo simplesmente os seus instintos. Apesar de perigoso, o *zombie* é tão “mau” como um animal selvagem, cujas acções estão para lá do nosso controlo. Em narrativas de *zombies*, tal como o episódio aqui analisado demonstra, o papel de antagonista recairá sempre sobre um humano que, ao contrário de um *zombie*, tem sempre a escolha de não agir de forma violenta ou negativa para com outras personagens, mas escolhe livremente fazê-lo. Merle Dixon é uma das personagens de narrativas de *zombies* que, quando comparadas aos monstros que os acompanham no ecrã, revelam o motivo pelo qual *zombies* podem ser apelidados de “espelhos” de medos e ansiedades: afinal, num espelho, o ser humano apenas pode encontrar-se a si próprio.

#### 4.3 “TS-19”

“TS-19” é o sexto e último episódio da primeira temporada da série televisiva *The Walking Dead*. Estreou no canal AMC a 5 de Dezembro de 2010 e foi realizado por Guy Ferland, que conta com experiência como realizador de vários episódios de inúmeras séries, como *Dr. House* (David Shore, 2011), *The Mentalist* (Bruno Heller, 2008) e *Sons of Anarchy* (Kurt Sutter, 2008).

Este episódio retrata, principalmente, o papel da esperança para a sobrevivência humana, em particular na narrativa apocalíptica. A esperança no contexto de uma narrativa de *zombies* é determinante para a perspectiva de uma existência a longo prazo para as personagens dessas narrativas. Os filmes de George Romero, por exemplo, são caracterizados pela ausência de esperança mesmo nas cenas finais, as quais parecem sempre conduzir, inevitavelmente, à extinção total da Humanidade. Mas outras narrativas deste género apresentam resoluções diferentes, por vezes apresentando uma oportunidade de renovação da

sociedade após a extinção da realidade anterior, tal como vemos em *Warm Bodies* (Jonathan Levine, 2013).

Em *The Walking Dead*, Rick Grimes é a personagem que assume a função de manter viva a esperança, para garantir a sobrevivência do seu grupo, convencendo-o de que existe a possibilidade de uma cura ou resolução para a situação em que se encontra e talvez um caminho de volta para a antiga realidade, antes do surgimento dos *walkers*.

Esta procura da esperança pode ser explicada através da necessidade de encontrar uma solução prática para um conjunto de problemas imediatos, como encontrar comida, abrigo ou meios de defesa contra os *walkers*. Num contexto de apocalipse *zombie* estas são sempre as necessidades mais proeminentes, onde a vida é valorizada dia a dia. Em contraste, na sociedade americana contemporânea, existe também hoje em dia uma certa sensação de falta de esperança, não em relação a problemas que podem ser imediatamente resolvidos, mas em relação a situações sem uma solução tangível.

A condição cada vez pior do ambiente, os desastres naturais que continuam a atingir o país anualmente, uma “guerra contra o Terror” sem um inimigo claro e distinto que parece arrastar-se indefinidamente, ou uma sociedade cada vez mais secular que parece ter abandonado de vez a ideia de “salvação” divina, contribuem para uma noção de uma sociedade repleta de problemas que ninguém parece poder solucionar. Esta falta de esperança tem levado a um género de “epidemia do desespero”, que tem inclusive aumentado a mortalidade naquele país, como afirma Radcliff:

[...] Equally surprising, the causes of the increase in deaths were not the usual suspects, such as heart disease. Instead, mortality is on the rise because of higher levels of suicide and greater numbers of drug and alcohol overdoses (along with alcohol-related liver disease). Thus, people are increasingly taking their own lives, or living with reckless disregard for their health and safety, such that they are more likely to die prematurely. Further, and almost as troubling, the paper also documented higher rates of other maladies short of death—“declines in health, mental health, and ability to conduct activities of daily living.” [...] “more despair and worse health.” Overall, as Professor Ellen Meara observed, the study illustrates the sad reality that what we are observing is an “epidemic of hopelessness.”

(2015)

A necessidade de um problema que possa ser abordado de forma simples e com o intuito de manter a esperança viva ao afastar literalmente a morte - mesmo que seja a esperança de um grupo de personagens fictícias - é central em narrativas deste género, e especialmente em *The Walking Dead* que, devido ao seu formato de série televisiva, pode ser

visto, essencialmente, como uma única longa sequência de eventos em que o propósito principal de todas as personagens é sobreviver e ultrapassar os obstáculos imediatos que vão surgindo e que requerem uma abordagem prática.

Além do conceito de esperança e de como este é central para este episódio, surgem em destaque certas temáticas e imagens relacionadas com o Cristianismo em momentos chave do episódio, pressagiando de alguma forma o destino das personagens. É, de todos os episódios da temporada, aquele que menos se relaciona com *walkers* (que estão ausentes do episódio), focando-se somente nas relações interpessoais dos membros do grupo e nos efeitos psicológicos que o mundo apocalíptico que agora habitam tem sobre estes, quando têm um momento de aparente segurança e analisam a sua situação.

Após ter sido atacado por um grupo de *walkers* no episódio anterior, o grupo de sobreviventes liderados por Rick e Shane apoiam a decisão de Rick de abandonarem o seu acampamento no bosque e se dirigirem ao CDC, o *Center for Disease Control* em Atlanta, que é a maior autoridade em quaisquer doenças e agentes patológicos em todos os Estados Unidos. O grupo presume que esse será o melhor local para encontrar alguém que tenha respostas sobre a infecção, ou esteja a trabalhar numa cura.

Quando chegam ao local este aparenta estar encerrado, mas, ao encontrarem-se rodeados por *walkers*, Rick implora perante as câmaras de vigilância que os deixem entrar, da mesma forma que alguém poderia apelar por santuário numa igreja em épocas passadas. As portas abrem-se por fim para acolher os sobreviventes por decisão da nova personagem em redor da qual se vai desenvolver o último episódio da temporada, o doutor Edwin Jenner, que assume neste primeiro momento o papel de salvador do grupo.

Todo o episódio se passa dentro do CDC à exceção das últimas cenas, e *zombies* (ou *walkers*) estão completamente ausentes em “TS-19”. O primeiro final de temporada da mais famosa série televisiva de *zombies* de sempre não contém um único *zombie*, e constrói-se à volta de emoções humanas.

O interior do CDC é o primeiro local desde o início da invasão *zombie* em que as personagens sentem alguma segurança. Após entrarem, no entanto, o grupo de sobreviventes descobre que o doutor Jenner é o último ocupante do CDC, onde a única outra voz que se pode ouvir é a da inteligência artificial do computador que controla todo o edifício. Após um exame de sangue rotineiro para verificar se algum membro do grupo está infectado, surge a primeira de três cenas no episódio com uma imagética católica óbvia: a “Última Ceia”, o último momento de paz de Jesus antes de este ser traído, levando ao seu calvário.

Contando todos os sobreviventes, podemos observar que o grupo no momento é

composto por doze pessoas, da mesma forma que Jesus tinha consigo doze apóstolos: Rick, Lori e Carl, Carol e a sua filha Sophia, Shane, Andrea, Dale, Daryl Dixon, T-Dog, Glenn e Jacqui. O doutor Jenner senta-se algures no meio do grupo, um pouco mais afastado e menos jovial, possivelmente figurando como uma espécie de substituto de Jesus na ceia, apesar das diferenças que se tornarão evidentes entre as duas figuras. Jenner partilha a comida e o vinho que tem com os restantes sobreviventes e todos têm a sua primeira refeição em paz desde há muito tempo, tal como os apóstolos de Jesus o fizeram na sua ceia.

Contudo, quando Shane questiona Jenner sobre o motivo pelo qual não está mais nenhum cientista ou médico presente no CDC além dele, o ambiente de alegria desvanece-se. Descobrimos pela resposta de Jenner que, após a infecção dos *walkers* ter escalado a um nível incontrollável, os outros membros da equipa evacuaram o CDC e foram ter com as suas famílias, ou simplesmente perderam a esperança, suicidando-se. Todos menos ele, que continuou a trabalhar, “hoping to do some good”. No entanto, já perdeu todo o contacto com laboratórios de outras partes do mundo, e não é difícil interpretar em Jenner a sua atitude derrotista, denotadora de uma falta de esperança. Neste momento, a cena torna-se ainda mais semelhante à da presente no mural de “A Última Ceia”, de Leonardo da Vinci, que retrata não uma refeição tranquila mas sim o momento de perturbação e incredulidade que surge entre os apóstolos assim que Jesus anuncia que um deles o trairá.

Assumindo que os cientistas que trabalhavam no CDC eram indivíduos que agiam com base na razão e na lógica, o facto de que recorreram em tão grande número ao suicídio apenas poderá ter sido causado por uma completa ausência de esperança de que a situação alguma vez se normalizasse.

Uma narrativa apocalíptica do *zombie* moderno implica normalmente que o surgimento destes monstros seja global e o facto de os cientistas que trabalhavam activamente para impedir ou travar essa invasão se terem suicidado em massa demonstra o abandono geral de esperança que ocorreu no CDC, um dos lugares que hipoteticamente estaria mais bem equipado para lidar com algo como o surgimento de *walkers*, presumindo que a sua origem estivesse ligada a algum tipo de agente patológico, susceptível de ser curado ou travado.

Contudo, as personagens de *The Walking Dead* que perseveraram até hoje fazem-no por confiar em si próprios e não por esperarem uma qualquer salvação milagrosa por parte de alguma entidade, religiosa ou governamental. Isto implica, no entanto, uma transformação gradual dos sobreviventes, que se transformam ao longo do tempo em pessoas capazes de sobreviver num ambiente apocalíptico, fazendo o que for necessário, como matar outros seres humanos (ou no caso desta série televisiva, seres humanos ou *zombies*). Esta mudança — de

cidadãos comuns que confiam no seu governo e sociedade para os manter seguros em indivíduos capazes de assegurar a sua própria segurança num ambiente hostil - é descrita por Bendle:

Contemporary cinema offers extremely misanthropic representations of the apocalyptic near future and communicates a fear and hatred of everyday people. [...] Accompanying this is a depiction of the heroes and survivors being readily transformed into effective killers, capable of butchering large numbers of people who, perhaps only hours before, may have been their friends, allies, or even family members.

(2005: 41)

Após a “ceia”, Jenner presenteia o grupo com outro luxo que era impensável até este momento: um duche quente e a oportunidade de dormir em segurança. O grupo relembra o privilégio de poder tomar um duche, outro elemento da vida civilizada que agora lhes é negado. Momentos como este, numa narrativa de *zombies*, servem para demonstrar que estas figuras monstruosas não são apenas reflexos de ansiedades sociais, mas que também podem ser um aviso sobre o valor de tudo daquilo que é normalmente tido como garantido e não apreciado até que desapareça.

É também este o momento em que alguns membros do grupo param o suficiente para poderem pensar em certos aspectos do que lhes aconteceu recentemente. Andrea, principalmente, ainda está devastada pela morte da sua irmã Amy, morta recentemente num ataque de *walkers*, e é este o primeiro momento que encontra para experienciar o seu luto. Dale, o mais velho membro do grupo e aquele com a relação mais próxima com Andrea, tenta fazê-la ver o mundo pelo seu ponto de vista mais optimista, enquanto que esta está convencida de que o Mundo já terminou: “You know it’s over. There’s nothing left. Don’t you see that?” diz Andrea; ao que Dale responde: “Oh, I... I see a chance to make a new start.” *The Walking Dead* é uma série televisiva que foca a sua atenção mais nas personagens do que propriamente na narrativa, onde o desenvolvimento das personagens é mais importante do que o enredo em si. Estes momentos de intimidade entre várias personagens são utilizados para estabelecer as suas motivações, que irão ter impacto nas suas acções futuras. Neste caso, a falta de esperança de Andrea irá levar a um momento de tensão entre ela e Dale nos momentos finais do episódio, em que as suas perspectivas perante a vida num mundo apocalíptico irão entrar em conflito.

Ainda durante a mesma noite, Rick encontra Jenner para lhe agradecer o facto de ter salvo o grupo inteiro. Até este momento, Rick sempre fora uma personagem em movimento,



fosse para encontrar a sua família fosse para a manter em segurança, e sempre incentivara o grupo de sobreviventes a que o seguissem e, tal como ele, acreditassem na possibilidade de salvação, assegurando-lhes que conseguiriam encontrar algo ou alguém no CDC que os pudesse ajudar contra os *walkers*, possivelmente uma cura para a sua condição.

Num mundo ocupado por *zombies*, onde cada pessoa é potencialmente também um *zombie* caso seja atacada, o melhor que se pode esperar é sobreviver o máximo de tempo possível, e uma vida estável e civilizada é, geralmente, impossível de alcançar. Neste momento, um pouco embriagado e sentindo-se finalmente seguro por um instante, Rick confessa a Jenner que sabia que a esperança com que motivou o resto do seu grupo a chegar ao CDC era falsa, e que se Jenner não tivesse intervindo o desfecho da viagem teria sido fatal: “You don’t know what it’s like out there. You think you do, but you don’t. We’d have died out there. It was only a matter of time.” Este é o momento de fraqueza de Rick, onde se coloca em evidência que até a personagem principal, que assume o fardo de fazer avançar o grupo para um destino incerto, por vezes também duvida.

A segunda das três cenas com um simbolismo religioso surge na manhã seguinte: a “Ressurreição”. Jenner partilha com o grupo o que sabe sobre o processo biológico da infecção dos *walkers*. Num ecrã, Jenner reproduz a gravação do processo de transformação de alguém denominado “Sujeito-Teste 19”, ou *Test Subject 19*, o TS-19 homónimo do título do episódio. O grupo observa a ressonância magnética de cérebro de “TS-19”, onde inicialmente se observa um cérebro funcional, em que a essência de uma pessoa, a sua personalidade e as suas memórias, é representada através das sinapses e dos impulsos eléctricos que viajam entre elas.

“TS-19” está lentamente a tornar-se num *walker* e o grupo experiencia essa transformação, vendo o humano desaparecer e o *zombie* tomar o seu lugar. Com o passar do tempo, uma massa escura invade o cérebro, levando a uma espécie de falsa “ressurreição”, onde apenas o lóbulo frontal do cérebro é reanimado, o suficiente para que uma pessoa se mexa e possa agir segundo alguns instintos. De acordo com Jenner, as partes do cérebro relacionadas com memórias ou personalidade nunca se reactivam, pelo que o *walker* conta apenas com os instintos básicos do ser humano, como o de procurar alimentação. Finalmente, uma bala passa através o cérebro de TS-19, acabando de vez com qualquer actividade cerebral. Jenner admite não fazer ideia da natureza da infecção: “It could be microbial, viral, parasitic, fungal...”. Será interrompido por Jacqui, que acrescenta: “Or the Wrath of God?”; “There is that”, admite o cientista, numa afirmação surpreendente para um homem da ciência, cimentando a ligação deste episódio com uma imagética cristã.

O grupo nota ainda a existência de um relógio em contagem decrescente na sala central do edifício, onde Jenner acaba de mostrar ao grupo de sobreviventes o processo de “ressurreição” dos *walkers*. Quando questionado sobre o significado da contagem, ele revela ao grupo que o relógio corresponde ao tempo que resta ao CDC até a energia que o alimenta terminar, levando a uma “descontaminação de toda a instalação.” Após faltarem apenas 30 minutos para o fim do combustível dos geradores e a electricidade do edifício começar a falhar, Jenner revela finalmente o significado da contagem decrescente, levando assim à terceira e última cena com um simbolismo católico: a “Salvação.”

Jenner explica ao grupo que o CDC é um dos edifícios com medidas de segurança mais rígidas de todo o mundo, devido ao perigo dos vírus e outros agentes patogénicos aí contidos. Portanto, no caso de uma falha de electricidade catastrófica como a que está prestes a suceder, todo o CDC será detonado com um grupo de explosivos tão potentes que o próprio ar é inflamado, destruindo assim a instalação e todo o seu conteúdo. O cientista nota a dependência do mundo de combustíveis fósseis, sem os quais o CDC está destinado a ser destruído. Ele explica ainda que é essa mesma carência de energia que fez com que as outras equipas de investigação, mesmo que próximas de uma explicação ou cura, tenham falhado. A ironia de que um dos edifícios mais importantes do mundo vá ser destruído devido a falta de um combustível fóssil para os seus geradores vem reforçar a crítica à noção da dependência de recursos naturais por parte da sociedade contemporânea, os quais, tal como a água quente que o grupo utilizou para tomar um duche no dia anterior, são algo dado com garantido fora de um contexto apocalíptico.

Jenner encerra então a porta da sala central onde se encontram, decidindo assim por todo o grupo que uma morte rápida é, na sua perspectiva, uma forma de “salvação” preferencial a ter de enfrentar o mundo actual. Tendo desistido de viver, o cientista realmente pensa estar a ser misericordioso ao forçar um fim sem dor a todo o grupo. A morte rápida é, segundo o cientista, aliciante e urgente. A sua racionalidade diz-lhe que é impossível viver no mundo como este está agora e assume o direito de decidir o destino de todos os membros do grupo, não imaginando sequer que sair do CDC nesse momento fosse de alguma forma uma opção a considerar.

Durante as cenas finais do episódio, quase todo o grupo tenta convencê-lo a abrir a porta, afirmando que este não tem o direito de decidir por eles quando e como morrer. O cientista relembra Rick da conversa por eles havida a noite anterior: “Last night you said that you knew that it was just a matter of time until everyone you loved was dead”, ao que Rick responde “I had to keep hope alive, didn’t I?” colocando mais uma vez em evidência o papel

da esperança no funcionamento de todo o grupo. “There is no hope. There never was”, diz Jenner, ao que Rick imediatamente responde “There is always hope”, assumindo a sua posição como aquele que tem o papel de manter a esperança viva dentro do grupo para que este continue funcional.

Jenner confessa que o motivo pelo qual continuou a trabalhar até ao momento, sem se suicidar apesar de também ele ter perdido a esperança, foi apenas para cumprir uma promessa que tinha feito à sua esposa (o TS-19) momentos antes da sua morte, de tentar fazer o seu melhor até não ser mais possível. Jenner acredita que este é o evento de extinção da Humanidade.

A dicotomia entre Jenner e Rick é mais do que a diferença entre alguém com esperança e alguém sem ela. Jenner já perdeu a sua família, enquanto que Rick ainda tem a sua, pelo que existe um motivo para a esperança de Rick surgir como elemento central às suas acções: enquanto há vida, há esperança. Jenner, por outro lado, foi forçado a acabar com o sofrimento da sua esposa quando esta foi infectada, para além de ter assistido ao abandono da esperança por parte dos seus colegas. Mais do que isso, Jenner representa um lado racional, enquanto Rick representa um lado emocional, aquele que prevalece quando toda a lógica parece ter sido abandonada.

Através da repetida utilização de simbologia cristã presente no episódio, torna-se possível encontrar também em Jenner uma analogia a uma personagem bíblica. Se este inicialmente surge como salvador do grupo e se a sua posição na cena da “Última Ceia” relembra de alguma forma Jesus, a sua decisão fatalista e a sua tentativa de submeter os membros do grupo ao mesmo fim que escolheu para si próprio, a qual racional e calmamente acredita ser a melhor, inverte a sua posição de salvador. Contudo, Jenner parece servir, no contexto deste episódio, como uma personagem que é diametralmente oposta ao mito abraâmico.

Importa esclarecer que o conceito de “esperança” é diferente quando usado coloquialmente ou dentro de um contexto bíblico. A “esperança cristã” não é simplesmente o desejo forte de que algo aconteça, mas antes uma espécie de expectativa confiante, baseada em fé, de que algo *irá* acontecer. A esperança cristã em Deus é, por exemplo, uma certeza na existência Deste, que não deve faltar a um verdadeiro crente em tempo algum.

A personagem bíblica Abraão passa por várias provações, mas o seu momento mais conhecido surge quando Deus lhe ordena que sacrifique o seu filho em Seu nome. Sendo um devoto fiel e absolutamente obediente à palavra de Deus, Abraão prepara-se para o fazer quando é impedido por um anjo no último momento, parando assim o sacrifício. Abraão

nunca perdeu a esperança de que iria ser impedido de sacrificar o seu filho, apesar de realmente o pretender fazer até ao último momento.

As acções de Abraão foram analisadas por Søren Kierkegaard, famoso filósofo e teólogo dinamarquês do século XIX, no texto *Fear and Trembling*, onde afirma:

There was one who was great by reason of his power, and one who was great by reason of his wisdom, and one who was great by reason of his hope, and one who was great by reason of his love; but Abraham was greater than all, great by reason of his power whose strength is impotence, great by reason of his wisdom whose secret is foolishness, great by reason of his hope whose form is madness, great by reason of the love which is hatred of oneself.

(1843: 6)

Jenner pode assim ser interpretado como um reflexo oposto ao do mito abraâmico, onde em vez de Deus a pedir-lhe um sacrifício, existe “TS-19” - a sua esposa - a pedir-lhe o oposto, que não se mate enquanto puder trabalhar para descobrir a causa ou uma cura para os *walkers*. Em vez da esperança de Abraão que tudo ficará bem no fim, Jenner age com uma certeza da inexistência de esperança, tendo já desistido de viver. Em vez de um anjo que o impede de cometer um acto hediondo no último momento, Jenner escuta apenas a voz da inteligência artificial que controla o *countdown* da explosão, assegurando-lhe o fim trágico dos seus esforços.

Rick consegue, por fim, convencer Jenner a abrir-lhes a porta com apenas quatro minutos até à detonação, convencendo-o de que tudo o que o grupo quer é uma oportunidade de tentar sobreviver, demonstrando que a esperança não está ainda completamente perdida para todos, especialmente porque se recusam a desistir. Rick, ciente agora de que o CDC não o poderá ajudar, abandona a esperança de alguma vez ver a sociedade retornar ao seu estado inicial. No entanto, subsiste nele ainda uma outra esperança, a de construir um futuro mesmo que isso implique uma adaptação à nova realidade.

Contudo, dois membros do grupo recusam-se a aceitar esta nova realidade e a seguir os demais, convencidos pelo discurso de Jenner de que é preferível um momento de dor em vez de uma morte longa e dolorosa no exterior: Jacqui e Andrea. Jacqui recusa-se a passar pelo mesmo que os membros do grupo que morreram, vítimas de *walkers*, enquanto que Andrea simplesmente desiste de viver, face ao que sucedeu à sua irmã.

Dale recusa-se a deixar Andrea para trás, explicando-lhe que, sendo ela a nova família dele, não a abandonará: “If you’re staying, I stay too. [Jenner] is right, we know what’s waiting out there for us. I don’t want to face it alone. [...] See, you don’t get to do that, to

come into somebody's life, make them care and then just check out. I'm staying. The matter is settled.” Neste momento Dale está a colocar o conceito de família, mesmo que atípica, acima da sua própria sobrevivência, um tema central que vai estar presente ao longo de toda a série televisiva. Acima de qualquer tipo de religião ou de agência governamental - especialmente agora que Jenner, o último representante do governo ainda a actuar dentro do CDC revela o seu plano de dar um fim misericordioso todo o grupo - as personagens principais de *The Walking Dead* irão sempre colocar a sua família em primeiro lugar, como nota Garcia:

The concept of family is the main reason why *The Walking Dead* was able to establish a fan base of approximately 14 million per episode, researchers commented. A pair of researchers gave their analyses after watching the first three seasons of the AMC hit show and said that the concept and its characters mainly present the family as one's greatest hope amidst all the challenges they constantly hurdle [...] the show depicts the family in a different light - one that is outside the conventional social context of the traditional family. 'Despite some Americans today trying to live as a "family of one," this option becomes increasingly difficult after the apocalypse,' the researchers said. "Characters who lose loved ones quickly learn they must find a new family or risk the fate of the walkers".

(Garcia, 2015)

Quando o resto do grupo chega ao exterior da instalação, momentos antes da explosão, também Andrea e Dale se juntam aos outros sobreviventes. O elo que formaram durante a primeira temporada tem aqui o seu desenlace, cimentando a relação familiar entre os dois. Andrea opta assim pela família, apesar de num momento sem esperança. O episódio termina com todo o grupo partindo para longe dos destroços do CDC, excepto Jacqui que decidiu ficar com Jenner para os momentos finais da detonação, convencida pelo apelo deste. Sem família, Jacqui também não tinha esperança de um futuro neste novo mundo, e não encontra motivo para continuar o seu percurso.

As imagens que encerram o episódio são acompanhadas da música “Tomorrow is a Long Time” da autoria de Bob Dylan, um tema apropriado para o futuro difícil que espera o grupo de sobreviventes, indicando, no entanto, que vai existir um amanhã. Assim, como foi referido no final do capítulo anterior, apesar das narrativas cinematográficas de *zombies* parecerem destituídas de esperança, estas terminam em aberto deixando, por isso, um sentido de possibilidade e continuidade para aqueles que sobrevivem.

Importa aqui mencionar que, após ter sido convencido a abrir a porta da sala central do CDC, Jenner conta um segredo a Rick que nem os espectadores nem outra personagem

ouvem. Rick parece abalado com a revelação, mas não tem tempo nessa altura de a processar, com a urgência que existia em evacuar o CDC. Apesar do segredo de Jenner não ser revelado até muito mais tarde, para lá da primeira temporada, e servir neste episódio como um *cliffhanger*, acabará por ser descoberto por todos os membros do grupo aquilo que Jenner conta a Rick: a infecção que causa um morto a levantar-se de novo como *walker* é transmitida por ar, e já está presente no organismo de todos os seres humanos. Logo, qualquer morte leva à criação de um novo *walker*. Esta descoberta dá uma nova conotação ao título da série: não são os *walkers*, mas sim os sobreviventes que são os verdadeiros *Walking Dead*. A revelação surge no décimo episódio da quinta temporada, intitulado “Them”, um título que enfatiza as diferenças - ou ausência delas - entre os vivos e os mortos, e é um dos momentos-chave de toda a série. Embora o grupo de sobreviventes esteja ciente de que todos, a seu tempo, se tornarão *walkers*, mesmo assim não perdem a esperança.

Every day he woke up, he told himself, ‘Rest in peace. Now get up and go to war.’ And then after a few years of pretending he was dead, he made it out alive. And that’s the trick of it, I think. We do what we need to do, and then we get to live. But no matter what we find in D.C., I know we’ll be okay, because this is how we survive. We tell ourselves that *we are the walking dead*.

(Rick Grimes, *The Walking Dead*)

Apesar de aparentemente não haver razão para ter esperança, Rick recusa-se a desistir de encontrar algum lugar onde possam voltar a ter uma vida “normal”, e o discurso que dirige aos sobreviventes em “Them”, comparando a sua situação com a do seu avô e da sua atitude durante a guerra, é precisamente com o intuito de os inspirar, de lhes fazer ver que, apesar da situação actual, apesar de não haver realmente uma grande diferença entre eles e os *walkers*, tudo irá ficar bem.

## **Conclusão**

**Keep Your Friends Close, But Your Monsters Closer**

Os Estudos Culturais abrem caminho, através da sua interdisciplinalidade, ao estudo analítico, crítico e reflexivo de determinadas características sociais, o que nos deixa melhor perceber a(s) sociedade(s) que nos rodeia(m). Através das expressões culturais destas tornamo-nos mais capazes de identificar os seus padrões de comportamento e perceber as suas inquietudes e motivações.

Como indivíduos, somos definidos, entre outras coisas, pela nossa cultura. Por “Cultura”, adopto aqui a definição proposta pelo antropólogo inglês Edward Burnett Tylor: “Culture, or civilization, taken in its broad, ethnographic sense, is that complex whole which includes knowledge, belief, art, morals, law, custom, and any other capabilities and habits acquired by man as a member of society. (Tylor, 1871:1)”

O monstro, como símbolo de medos da sociedade e símbolo do Outro, permite compreender as ansiedades sociais que levam muitas vezes a estereótipos, preconceitos e discriminações, o que por sua vez conduz frequentemente à segregação geográfica e exclusão social. Estes fenómenos abrem espaço à ignorância e à violência do medo e da repulsa, e com estas se estabelecem padrões de criminalidade. Logo, o domínio da análise crítica de informação, e do conhecimento, estudando a cultura e os seus padrões de expressão e representação, podem educar a sociedade e combater a marginalização e a intolerância.

A sociedade americana, analisada neste estudo via *The Walking Dead*, vê no *zombie* um modo de reflectir sobre os seus medos e ansiedade. Este monstro, o *zombie*, através da sua característica absorção dos elementos culturais e sociológicos da época em que a *sua* narrativa ocorre torna-se, como demonstra Romero, ideal para analisar esta sociedade aqui em foco.

Defendo portanto, neste estudo, que os *zombies*, como tela em branco que são, têm vindo a permitir pela expressão cultural americana, principalmente através do Cinema (mas não exclusivamente), formar uma consciência crítica sobre muitos dos momentos históricos e sócio-culturais americanos, assim como têm sido representantes dos medos e inquietações dos Estados Unidos da America (e não só), funcionando como “barómetros de ansiedade cultural.” (Dendle 2007: 45). Filmes de *zombies* não são no seu cerne só sobre *zombies*, mas sim sobre os sobreviventes, a possibilidade do colapsar da sociedade, e sobre os meios que as personagens destes filmes encontram para lidar com a sua nova realidade, enfrentando monstros exteriores e interiores. A natureza da narrativa do *zombie* permite, também, que este se torne símbolo de advertência ou admoestação. Uma narrativa de *zombies* bem construída fará os seus observadores apreciarem aquilo que dão como garantido no seu quotidiano, obrigando-os a rever valores e prioridades, e a julgar a sua realidade com uma nova perspectiva.



As narrativas de *zombies* são os espaços onde fenômenos de “estranhamente familiar”, ou *unheimlich*, ocorrem com mais frequência. Isto resulta da facilidade com que a sociedade se espelha e se revê nas inquietudes representadas. Torna-se consciente da sua identidade, da sua fragilidade e do seu monstro interior. A “conversão” de um humano num *zombie* pode resultar em algo “estranhamente familiar”. Notem-se as palavras de Michael Richardson: “The zombies are simply the other side of ‘us’: having rid ourselves of our other, we have become literally shadows of ourselves.” (2010: 131). O *zombie* é uma construção cultural complexa, um palimpsesto de eventos históricos e evolução social e cultural. Ao contrário de outros monstros, o *zombie* quase nunca possui personalidade ou características próprias, com exceção daquelas que lhe são dadas por nós próprios. O *zombie* “plagia” o humano, e olhá-lo é como contemplar um reflexo inquietante de si próprio.

Contudo, devido à produção de inúmeros filmes de *zombies* de série B (ou até Z) de fraca qualidade ao longo dos anos, desde que Romero popularizou este monstro ao trazê-lo para o mundo moderno com os seus filmes, existe também uma certa ideia generalizada de que um filme de *zombies* é sinónimo de mediocridade, ou de uma narrativa fraca, centrada maioritariamente em *gore*. Importa combater esse estigma dos filmes com *zombies*, de forma a poder demonstrar o valor analítico desta figura. Com esse intuito, este estudo abordou brevemente vários filmes de *zombies* importantes para o estabelecimento de um percurso cinematográfico.

No entanto, este trabalho apenas fez uma breve análise de certos filmes essenciais à construção histórica do *zombie*, sabendo que muito mais pode vir a ser feito. De futuro, outros estudos poderão incidir mais pormenorizadamente sobre certos filmes de *zombies* recentes, cada um deles um objecto de estudo que pode ser interpretado sobre várias perspectivas. Se os filmes de Romero têm sido analisados há já várias décadas por autores de diversas áreas, vários outros filmes mais recentes, também eles importantes para a construção da história fílmica do *zombie*, devem ser analisados de forma igualmente aprofundada. A natureza do *zombie*, caracterizada por absorver as características da sociedade contemporâneas à sua criação, posiciona certos filmes de *zombies* mais recentes como pontos de entrada importantes para uma análise da sociedade contemporânea.

Importa ainda referir que, apesar dos Estados Unidos serem o país que mais contribuiu para a formação da história fílmica do *zombie* e, consequentemente, o país cuja sociedade mais é reflectida neste tipo de narrativas, existem outros espaços que podem ser igualmente analisados, em estudos futuros, e onde o *zombie* possui a sua própria evolução e significado cultural. Exemplos disso são os filmes italianos de *zombies* da autoria de Lucio Fulci, a série

britânica *In The Flesh* ou os inúmeros filmes de *zombies* produzidos em países orientais, como o Japão ou mais recentemente a Coreia, onde estreou agora o primeiro grande filme de *zombies* produzido nesse país.<sup>36</sup> Nestes filmes, a(s) cultura(s) representada(s) são necessariamente diferentes daquelas presentes em obras europeias, criando assim oportunidades para abordagens na área de Estudos Culturais que incidam sobre outras zonas do mundo.

Contudo, foi sobre a cultura americana e sobre a relevância do *zombie* neste espaço que este estudo incidiu, especificamente através da análise de alguns episódios da primeira temporada da série televisiva *The Walking Dead*. Esta série demonstra a possibilidade de uma narrativa de *zombies* bem construída poder explorar temas como família (nuclear ou atípica), sociedade, autoridade, natureza humana, medo, o Outro e esperança, através do formato de uma narrativa dramática, focada em personagens humanas relacionáveis com os espectadores, e que correspondem, de certa forma, a certos arquétipos sociais ou raciais existentes na sociedade.

A diversidade de personagens nesta série televisiva é representativa da diversidade cultural que existe no mundo - e especificamente nos Estados Unidos - levando a situações onde o supostamente óbvio se complica, onde tensões raciais ou outros preconceitos impedem os sobreviventes de trabalhar em conjunto para se sobrepor aos *zombies* que os ameaçam. *The Walking Dead* é conhecida pelos seus antagonistas humanos, que representam um perigo para os sobreviventes mais real do que os *zombies*, algo recorrente em várias narrativas fílmicas deste género, onde se revela que o verdadeiro monstro que a Humanidade enfrenta é ela própria.

---

<sup>36</sup> *Busanhaeng* (Sang-ho Yeon, 2016) ou *Train to Busan*, como é conhecido no Ocidente, estreou a 20 de Julho de 2016 na Coreia e está a receber críticas muito positivas em todo o mundo. É uma obra que se foca, principalmente, no conflito entre classes sociais divergentes, um tema de extrema importância dentro do contexto da sociedade Coreana.

## **Bibliografia**

## Bibliografia

- S/a. (1704). *Tales From the Thousand and One Nights*. UK, England: Penguin Classics; Revised Edition (1973).
- Abbey, Edward (1990). *A Voice Crying in the Wilderness*. New York, NY: St. Martin's Press.
- Ackermann, Hans-W. & Gauthier, Jeanine (1991). "The Ways and Nature of the Zombi". *The Journal of American Folklore*, vol. 104, n° 414 (Autumn), Champaign, IL: University of Illinois Press, pp. 466-494.
- Altheide, David (2002). *Creating Fear; News and the Construction of Crisis*. New York, NY: Aldine De Gruyter.
- Asma, Stephen T (2009). *On Monsters: An Unnatural History of Our Worst Fears*. New York, NY: Oxford University Press.
- Aumont, Jacques e Marie, Michel (2008). *Dicionário Teórico e Crítico do Cinema*. Lisboa: Edições Texto & Grafia, Lda.
- Bendle, Mervyn F (2005). "The Apocalyptic Imagination and Popular Culture". *Journal of Religion and Popular Culture*, vol. 11, pp. 56-76.
- Bernini, Gian Lorenzo (c.1630). *Medusa*. Escultura em mármore, Palazzo dei Conservatori, Roma.
- Bishop, Kyle William (2015). *How Zombies Conquered Popular Culture*. Jefferson NC: McFarland & Company, Inc. Publishers.
- . (2010). *American Zombie Gothic*, Jefferson NC: McFarland & Company, Inc. Publishers.
- . (2009). "Dead Man Still Walking: Explaining the Zombie Renaissance". *Journal of Popular Film and Television*, vol. 37, n° 1 (Spring), Heldref Publishing, pp.16-25.
- Boluk, Stephanie & Lenz, Wylie (Eds.). (2011). *Generation Zombie: Essays on the Living Dead in Modern Culture*. Jefferson NC: McFarland & Company Publishers.
- Boom! Studios (Kurt Sutter at al.) (2008). *Zombie Tales*. Los Angeles, CA: Boom! Studios.
- Brayton, Sean (2012). "The Migrant Monsters of Multiculturalism in Andrew Currie's Fido". *Precarious International Multicultural Education: Hegemony, Dissent and Rising Alternatives*. Handel Kashope Wright, Michael Singh & Richard Race (Eds.) Rotterdam: Sense Publishers, pp. 297-314.

- Brooks, Kinitra D (2014). "The Importance of Neglected Intersections: Race and Gender in Contemporary Zombie Texts and Theories". *African American Review*, vol. 47, nº4, pp. 461–475.
- Brooks, Max (2006). *World War Z: An Oral History of the Zombie War*. New York, NY: Crown Publishing Group.
- . (2003). *The Zombie Survival Guide*. New York, NY: Three Rivers Press.
- Byron, George Gordon (1813). *The Giaour*. UK, England: T. Davison.
- Capcom. (1996). *Resident Evil*, Capcom. PlayStation.
- Carducci, Bernardo J. (2015). *The Psychology of Personality: Viewpoints, Research, and Applications, 3rd Edition*. Hoboken, NJ: Wiley Publishing.
- Chalmers, David (1996). *The Conscious Mind: In Search of a Fundamental Theory*. Oxford: Oxford University Press.
- Christie, Deborah, & Lauro, Sara Juliet (Eds.). (2011). *Better Off Dead: The Evolution of the Zombie as Post-Human*. New York, NY: Fordham University Press.
- Coker, Christopher (2013). "Dying to Fight: Some Reflections on Zombies and War". *International Politics Reviews*, vol. 1, nº 2 (December), pp. 91–99.
- Coleridge, Samuel Taylor (1798 [2012]). *The Rime of the Ancient Mariner*. Sølvgade, Denmark: SMK Books.
- Cooke, Evan, Jahanian, Farnam, & McPherson, Danny (2005). "The Zombie Roundup: Understanding, Detecting, and Disturbing Botnets". *Proceedings of the First Workshop on Steps to Reducing Unwanted Traffic on the Internet (STRUTI)*, pp. 39–44. Cambridge, MA: Steps to Reducing Unwanted Traffic on the Internet.
- Cotter, John (1990). *The New Age and Syncretism: in the World and in the Church*. Charlotte, NC: Neumann Press.
- Dalgarrondo, Paulo (2000). *Psicopatologia e Semiologia dos Transtornos Mentais*. Porto Alegre: Artmed.
- Davies, Wade. (1988). *Passage of Darkness: The Ethnobiology of the Haitian Zombie*. Chapel Hill, NC: The University of North Carolina Press.
- Dendle, Peter (2007). "The Zombie as Barometer of Cultural Anxiety". *Monsters and the Monstrous: Myths and Metaphors of Enduring Evil*. Niall Scott (Ed.). Amsterdam, NY: Rodopi Publishing, pp. 45-57.
- Dennett, Daniel (1995). "The Unimagined Preposterousness of Zombies". *Journal of Consciousness Studies*, vol. 2, nº 4 (April), pp. 322–26. Disponível em <http://pp.kpnet.fi/seirioa/cdenn/unzombie.htm> Acedido em 15/06/2016

- Drezner, Daniel W. (2015). *Theories of International Politics and Zombies: Revived Edition*. Princeton, NJ: Princeton University Press.
- Dufour, Éric (2011). *O Cinema de Ficção Científica*. Lisboa: Edições Texto & Grafia, Lda.
- Ehret, Christopher (1998). *An African Classical Age: Eastern and Southern Africa in World History, 1000 B.C. to A.D. 400*. Charlottesville, VA: University Press of Virginia.
- Esquenazi, Jean-Pierre (2010). *As Séries Televisivas*. Lisboa: Edições Texto & Grafia, Lda.
- Flint, David (2009). *Zombie Holocaust: How the Living Dead Devoured Pop Culture*. Medford, NJ: Plexus Publishing.
- Foster, Kevin, Ratnieks, Francis, & Raybould, Alan (2000). "Do Hornets Have Zombie Workers?". *Molecular Ecology*, vol. 9, nº 6 (June), pp. 735–42. Disponível em <http://onlinelibrary.wiley.com/doi/10.1046/j.1365-294x.2000.00920.x/full> Acedido em 06/10/2015 DOI: 10.1046/j.1365-294x.2000.00920.x
- Fuseli, Henry (1781). *The Nightmare*. Óleo sobre tela, Detroit Institute of Arts, Detroit.
- Gaines, William & Feldstein, Al (1950) *Tales from the Crypt*. New York, NY: EC Comics.
- Girard, Philippe R (2011). *The Slaves Who Defeated Napoleon: Toussaint Louverture and the Haitian War of Independence, 1801–1804*. Tuscaloosa, AL: University Alabama Press.
- Green, Alan Edward, Jr. (2013). *The Post- 9/11 Aesthetic: Repositioning the Zombie Film in the Horror Genre*. PhD Thesis. University of South Florida.
- Greene, John e Meyer, Michaela D. E. (2014). "The Walking (Gendered) Dead: A Feminist Rhetorical Critique of Zombie Apocalypse Television Narrative". *Ohio Communication Journal*, vol. 52 (October), pp. 64-74. Disponível em [https://cnu.edu/communication/profiles/meyer/pdf/37\\_2014.pdf](https://cnu.edu/communication/profiles/meyer/pdf/37_2014.pdf) Acedido em 14/02/2016.
- Grupp, S. (2003). "Political Implications of a Discourse of Fear; The Mass Mediated Discourse of Fear in the Aftermath Of 9/11. MA Thesis. New York University.
- Hall, Derek (2011). "Varieties of Zombieism: Approaching Comparative Political Economy through *28 Days Later* and *Wild Zero*." *International Studies Perspectives*, vol. 12, nº 1 (January), pp. 1–17. Disponível em <http://onlinelibrary.wiley.com/doi/10.1111/j.1528-3585.2010.00415.x/full> Acedido em 28/01/2016 DOI: 10.1111/j.1528-3585.2010.00415.x
- Hayward, Susan (2000). *Cinema Studies: The Key Concepts*. London and New York: Routledge Publishing.

- Hopkins, David (2011). "The Hero Wears the Hat". *Triumph of the Walking Dead: Robert Kirkman's Zombie Epic on Page and Screen*. James Lowder (Ed.). Dallas, TX: SmartPop Dallas.
- Hughes, David et al. (2009). "The Life of a Dead Ant: The Expression of an Adaptive Extended Phenotype". *American Naturalist*, vol. 174, nº 3 (September), pp. 424–33.
- Infogrames (1992). *Alone in the Dark*. Krisalis Software. Computer Software.
- John, Spenser, St. (1889). *Hayti or the Black Republic*. Oxford: Oxford University Press.
- Keetley, Dawn (Ed.) (2014). *We're All Infected: Essays on AMC's The Walking Dead and The Fate of the Human*. Jefferson, NC: McFarland Publishing.
- Kierkegaard, Søren Aabye (1843). "Fear and Trembling". *Cambridge Texts in the History of Philosophy*. Stephen Evans & Sylvia Walsh (Eds.). Cambridge University Press, 2006. Disponível em [http://www.jrbooksonline.com/PDF\\_Books\\_added2009-2/FearAndTrembling.pdf](http://www.jrbooksonline.com/PDF_Books_added2009-2/FearAndTrembling.pdf) Acedido em 10/09/2016-
- Kirkman, Robert (2003-). *The Walking Dead*. Berkeley, CA: Image Comics.
- Konami (1999). *Silent Hill*. Konami Computer Entertainment Tokyo. PlayStation.
- LaMenfo, Vye Zo Komande (2011). *Serving the Spirits, The Religion of Haitian Voodoo*. CreateSpace Independent Publishing Platform.
- Léger, Jacques Nicolas (1907). *Haiti: Her History and Her Detractors*. New York: The Neale Publishing Co.
- Levy, Emanuel (1991). "The American Dream of Family in Film: From Decline to a Comeback." *Journal of Comparative Family Studies*, vol. 22, nº 2 (Summer), pp. 187-204.
- Loudermilk, A (2003). "Eating 'Dawn' in the Dark: Zombie desire and commodified identity in George A. Romero's 'Dawn of the Dead'". *Journal of Consumer Culture*, vol. 3, nº 1(March), pp. 83-108, Madison, N.J.: Fairleigh Dickinson University Press. Disponível em <http://joc.sagepub.com/content/3/1/83.full.pdf+html> Acedido em 20/05/2016 DOI: 10.1177/1469540503003001228
- Lovecraft, Howard Phillips (1922). "Herbert West – Reanimator". *Home Brew Magazine*, vol. 1, nº 1-6. George Julian Houtain (Ed.).
- Lowder, James (Ed.) (2011). *Triumph of the Walking Dead: Robert Kirkman's Zombie Epic on Page and Screen*. Dallas, TX: SmartPop Dallas.
- Maberry, Jonathan (2011). "Take Me To Your Leader". *Triumph of the Walking Dead: Robert Kirkman's Zombie Epic on Page and Screen*. James Lowder (Ed.). Dallas, TX: SmartPop Dallas.

- Martins, Rita, Duarte, José e Coelho, Ana Daniela (2015). *Zombies in Tondela: Watching 'I'll See You In My Dreams' (2003)*. *Revista Brumal* vol III, nº 2. Disponível em: [http://revistes.uab.cat/brumal/article/view/v3-n2-martins/pdf\\_4](http://revistes.uab.cat/brumal/article/view/v3-n2-martins/pdf_4) Acedido em 23/08/2016 DOI: <http://dx.doi.org/10.5565/rev/brumal.235>
- Matheson, Richard (1954). *I Am Legend*. New York, NY: Gold Medal Books.
- McNally, David (2012). *Monsters of the Market: Zombies, Vampires and Global Capitalism*. Haymarket Books.
- Métraux, Alfred (1959). *Voodoo in Haiti*. New York, NY: Pantheon Publishing.
- Moody, Todd (1994). "Conversations with Zombies." *Journal of Consciousness Studies*. nº1 (February), pp. 196–200. Disponível em <http://homepages.rpi.edu/~brings/moody.zombies.html> Acedido em 15/04/2016
- Muntean, Nick e Payne, Matthew T. (2009). "Attack of the Livid Dead: Recalibrating Terror in Post-September 11 Zombie Film". *The War on Terror and American Popular Culture*. Andrew Schopp & Matthew B. Hill (Eds.). Madison, NJ: Fairleigh Dickinson University Press, pp. 239-258.
- Murphy, Gretchen (2005). *Hemispheric Imaginings: The Monroe Doctrine and Narratives of U.S. Empire*. Durham, NC: Duke University Press.
- Newitz, Annalee (2006). *Pretend We're Dead: Capitalist Monsters in Pop Culture*. Durham, NC: Duke University Press.
- Nogueira, Luís (2002). *Violência e Cinema: Monstros, Soberanos, Ícones e Medos*. Covilhã: Universidade da Beira Interior.
- Paffenroth, Kim (2006). *Gospel of the Living Dead: George Romero's Vision of Hell on Earth*. Waco, TX: Baylor University Press.
- Platts, Todd (2013). "Locating Zombies in the Sociology of Popular Culture". *Sociology Compass Magazine*, vol. 7, nº 7, 2013, pp. 547-560.
- Poe, Edgar Allan. (1848). "The Bells". *Edgar Allan Poe: Selected Poetry and Tales*. James M. Hutchisson (Ed.). Peterborough, Ontario: Broadview Press.
- . (1847 [2012]). "Ulalume". *Edgar Allan Poe: Selected Poetry and Tales*. James M. Hutchisson (Ed.). Peterborough, Ontario: Broadview Press.
- . (1839 [2012]). "The Fall of the House of Usher". *The Fall of the House of Usher and Other Writings*. David Galloway (Ed.). Penguin Classics, 2003.
- Polidori, John William (1819). *The Vampyre*. UK, England: Henry Colburn.
- Prince, Stephen (2009). *Firestorm: American Film in the Age of Terrorism*. New York, NY: Columbia University Press.



- Ramsey, Kate (2011). *The Spirits and the Law: Vodou and the Power in Haiti*. Chicago, IL: University of Chicago Press.
- Rhodes, Gary D. (2001). *White Zombie: Anatomy of a Horror Film*. Jefferson, NC: McFarland.
- Richardson, Michael (2010). *Otherness in Hollywood Cinema*. New York, NY: Bloomsbury Academic Publishing.
- Rose, Carol (2001). *Giants, Monsters, and Dragons: An Encyclopedia of Folklore, Legend, and Myth*. New York, NY: W. W. Norton and Company.
- Roberson, Chris & Allred, Michael (2010). *iZombie*. New York, NY: Vertigo.
- Ruditis, Paul (2011). *The Walking Dead Chronicles: The Official Companion Book*. Eric Klopfer (Ed.). New York, NY: Abrams.
- Russel, Jamie (2005). *Book of the Dead: The Complete History of Zombie Cinema*. Farleigh, UK, England: FAB Press.
- Schlozman, Steven C. (2012). *The Zombie Autopsies: Secret Notebooks from the Apocalypse*. New York, NY: Grand Central Publishing.
- Schneider, Steven (1999). "Monsters as (Uncanny) Metaphors: Freud, Lakoff, and the Representation of Monstrosity in Cinematic Horror". *Other Voices*, vol. 1, nº.3 (January), 1999. Disponível em <http://www.othervoices.org/1.3/sschneider/monsters.php> Acedido em 16/03/2016
- Schopp, Andrew & Hill, Matthew B. (Eds.) (2009). *The War on Terror and American Popular Culture*. Madison, NJ: Fairleigh Dickinson University Press.
- Seabrook, William B. (1929). *The Magic Island*. Rahway, NJ: Quinn & Boden Company Inc.
- Shelley, Mary (1818). *Frankenstein; or, the Modern Prometheus*. London: Lackington, Hughes, Harding, Mavor & Jones.
- Smith, Robert J. et al. (2009). "When Zombies Attack! Mathematical Modelling of an Outbreak of a Zombie Infection". *Infectious Disease: Modelling Research Progress*. Jean Michel Tcheunche & Christinah Chiyaka (Eds.). Ottawa, Canada. Nova Science Publishers, pp. 133–50. Disponível em <http://loe.org/images/content/091023/Zombie%20Publication.pdf> Acedido em 25/04/2016 DOI: 10.1.1.159.6699
- Southey, Robert (1810). *History of Brazil*. Harlow, UK, England: Longman, Hurst, Rees, and Orme Publishers.
- Stoker, Bram (1897). *Dracula*. UK, England: Archibald Constable and Company.

- Speck, W. A. (2006). *Robert Southey – Entire Man of Letters*. New Haven, CT: Yale University Press.
- Twohy, Margaret (2008). *From Voodoo To Viruses – The Evolution of the Zombies in Twentieth Century Popular Culture*. MA thesis, Trinity College Dublin.
- Tylor, Edward Burnett (1920). *Primitive Culture: Researches Into the Development of Mythology, Philosophy, Religion, Language, Art, and Custom: Vol. I*. UK, England, London: John Murray.
- Visagie, A. (2002). “White masculinity and the African Other: Die werfbobbejaan by Alexander Strachan”. *Alternation magazine*, vol. 9, nº 1, pp. 131-141. Disponível em [http://repository.up.ac.za/bitstream/handle/2263/19455/Visagie\\_White%282002%29.pdf?sequence=1&isAllowed=y](http://repository.up.ac.za/bitstream/handle/2263/19455/Visagie_White%282002%29.pdf?sequence=1&isAllowed=y) Acedido em 03/02/2016 DOI: <http://dx.doi.org/10.4314/tvl.v53i1.16>
- Vuckovic, Jovanca (2011). *Zombies! An Illustrated History of the Undead*. New York, NY: St. Martin’s Griffin.
- Williams, Tony (Ed.) (2011). *George A. Romero’s Interviews*. Jackson, MS: University Press of Mississippi.
- . (2003). *The Cinema of George A. Romero: Knight of the Living Dead*. London & New York: Wallflower Press.
- Wyk, W.C. van “African witchcraft in theological perspective.” *HTS Teologiese Studies / Theological Studies*; vol. 60, nº 3, University of Pretoria, South Africa, 2004, pp. 1201-1228. Disponível em <http://www.hts.org.za/index.php/HTS/article/viewFile/575/474> Acedido em 05/05/2016 DOI: 10.4102/hts.v60i3.575
- “Zombie” (2010). *Oxford Dictionary of English 3rd Revised ed.* Angus Stevenson (Ed.). Oxford: Oxford University Press.

### Filmografia

- Vários, dirs. *11’09’’01 – September 11*, Empire Pictures Inc., 2002.
- Anderson, Paul W. S., dir. *Resident Evil*, Sony Pictures Entertainment, 2002.
- Baena, Jeff, dir. *Life After Beth*, XYZ Films, 2014.
- Beattie, Stuart, dir. *I, Frankenstein*, Lionsgate, 2014.
- Boyle, Danny, dir. *28 Days Later*, Twentieth-Century Fox Film Corporation, 2002.
- Browning, Tod, dir. *Dracula*, Universal Pictures, 1931.

Cahn, Edward L., dir. *Creature With the Atom Brain*, Columbia Pictures, 1955.

Cameron, James, dir. *The Terminator*, Orion Pictures, 1984.

Carpenter, John, dir. *Halloween*, Compass International Pictures, 1978.

Clark, Bob, dir. *Children Shouldn't Play with Dead Things*, Geneni Film Distributors, 1972.

Craven, Wes, dir. *A Nightmare on Elm Street*. New Line Cinema, 1984.

Cronenberg, David, dir. *Shivers*, Cinépix Film Properties, 1975.

--- *Rabid*, Cinépix Film Properties, 1977.

Crosland, Alan, dir. *The Jazz Singer*, Warner Brothers, 1927.

Cunningham, Sean S., dir. *Friday the 13th*, Paramount Pictures, 1980.

Currie, Andrew, dir. *Fido*, Lionsgate Films, 2006.

Darabont, Frank, dir. *The Shawshank Redemption*, Castle Rock Entertainment, 1994.

--- *The Green Mile*, Warner Bros, 1999.

--- *The Mist*, Dimension Films, 2007.

Fleischer, Ruben, dir. *Zombieland*, Columbia Pictures, 2009.

Forster, Marc, dir. *World War Z*, Paramount Pictures, 2013.

Halperin, Victor, dir. *White Zombie*, United Artists, 1932.

Hardwicke, Catherine, dir. *Twilight*, Summit Entertainment, 2008.

Hayes, John, dir. *Garden of the Dead*, Millenium Productions, 1972.

Hobson, Henry, dir. *Maggie*, Lionsgate Films, 2015.

Hoene, Matthias, dir. *Cockneys Vs. Zombies*, Studio Canal, 2012.

Michalakis, John, dir. *I Was a Teenage Zombie*, Horizon Films, 1987.

Mickle, Jim, dir. *Mulberry St*, Belladonna Productions, 2006.

Murnau, F.W., dir. *Nosferatu, eine Symphonie des Grauens*, Centraal Bureau voor Ligafilms, 1922.

Lawrence, Francis, dir. *I Am Legend*, 20th Century Fox, 2007.

Levine, Jonathan, dir. *Warm Bodies*, Summit Entertainment, 2013.

O'Bannon, Dan, dir. *The Return of the Living Dead*, Orion Pictures, 1985.

Ragona, Ubaldo, dir. *The Last Man on Earth*, American International Pictures, 1964.

Raimi, Sam, dir. *Evil Dead*, New Line Cinema, 1981.

--- *Drag Me To Hell*, Universal Pictures, 2009.

Reeves, Matt, dir. *Cloverfield*. Paramount Pictures, 2008.

Romero, George A., dir. *Night of the Living Dead*, Continental Distributing, 1968.

--- *Dawn of the Dead*, United Film Distribution Company, 1978.

--- *Day of the Dead*, United Film Distribution Company, 1985.

--- *Land of the Dead*, Universal Studios, 2005.

--- *Diary of the Dead*, Coliseo Films, 2007.

--- *Survival of the Dead*, Delta Films, 2009.

Sagal, Boris, dir. *The Omega Man*, Warner Bros, 1971.

Scott, Ridley, dir. *Blade Runner*, Warner Bros, 1982.

Sekely, Stece, dir. *Revenge of the Zombies*, Monogram Pictures, 1943.

Shore, Gary, dir. *Dracula Untold*, Legendary Pictures, 2014.

Soderbergh, Steven, dir. *Contagion*, Warner Bros, 2011.

Spielberg, Steven, dir. *War of the Worlds*. Paramount Pictures, 2005.

Steckler, Ray Dennis, dir. *The Incredibly Strange Creatures Who Stopped Living and Became Mixed-Up With Zombies!!!*? Fairway International Pictures, 1964.

Torneur, Jacques, dir. *I Walked With a Zombie*, RKO Radio Pictures, 1943.

Verhoeven, Paul, dir. *RoboCop*, Orion Pictures, 1987.

Vivas, Miguel Ángel & Melo, Filipe, dirs. *I'll See You in My Dreams*, Pato Profissional Limitada, 2003.

Wiederhorn, Ken, dir. *Shock Waves*, Zopix Company, 1977.

Wood, Edward D., Jr., dir. *Plan 9 From Outer Space*, DCA, 1959.

Wright, Edgar, dir. *Shaun of the Dead*, Universal Pictures, 2004.

### Séries Televisivas

Bruno Heller, creator. *The Mentalist*. (CBS, 2008-2015).

Carlton Cuse, creator. *The Returned*. (A&E, 2015).

Chris Carter, creator. *The X-Files*. (Fox Network, 1993-).

Craig Engler e Karl Schaefer, creators. *Z Nation*. (SyFy Channel, 2014-).

Dave Erickson e Robert Kirkman, creators. *Fear The Walking Dead*. (AMC 2015-).

David Benioff e D. B. Weiss, creators. *Game of Thrones*. (HBO, 2011-).

David Shore. *House M. D.* (Fox Network, 2004-2012).

Diane Ruggiero e Rob Thomas, creators. *iZombie*. (The CW Network, 2015-).

Dominic Mitchell, creator. *In The Flesh*. (BBC Three, 2013-2014).

Fabrice Gobert, creator. *Les Revenants*. (Canal +, 2012-2015).

Frank Darabont, creator. *The Walking Dead*. (AMC, 2010-).

Kurt Sutter, creator. *Sons of Anarchy*. (FX Channel, 2008-2014).

Ronald D. Moore. *Outlander*. (Starz, 2014-).

Ronald D. Moore e David Eick, creators. *Battlestar Galactica*. (Sci-Fi Channel, 2004-2009).  
Vince Gilligan, creator. *Breaking Bad*. American Movie Classics (AMC, 2008-2013).

### **Episódios de *The Walking Dead***

“Days Gone Bye.” *The Walking Dead*, written and directed by Frank Darabont, AMC, 2010.  
“Guts.” *The Walking Dead*. Written by Frank Darabont, directed by Michelle MacLaren, AMC, 2010.  
“Tell It to the Frogs.” *The Walking Dead*, written by Frank Darabont, Charles H. Eglee and Jack LoGiudice, directed by Gwyneth Horder-Payton, AMC, 2010.  
“TS-19.” *The Walking Dead*, written by Frank Darabont and Adam Fierro, directed by Guy Ferland, AMC, 2010.  
“Vatos.” *The Walking Dead*, written by Frank Darabont, adirected by Johan Renck, AMC, 2010.  
“Wildfire.” *The Walking Dead*, written by Frank Darabont, directed by Ernest R. Dickerson, AMC, 2010.

### **Referências Eletrônicas**

- S/a. “9/11: Five Years Later” *NBC News*, 2006. Disponível em [http://www.nbcnews.com/id/14583483/ns/us\\_news-9\\_11\\_five\\_years\\_later/t/forever-mourning-loved-ones-lost-attacks/#.V-kEM\\_krLIU](http://www.nbcnews.com/id/14583483/ns/us_news-9_11_five_years_later/t/forever-mourning-loved-ones-lost-attacks/#.V-kEM_krLIU) Acedido em 18/09/2016.
- S/a. “AMC Original Series” The Walking Dead Garners Highest 18-49 Delivery for Any Cable Series Premiere for 2010”. *The Futon Critic*, Jan. 2010. Disponível em [www.thefutoncritic.com/ratings/2010/11/01/amc-original-series-the-walking-dead-garners-highest-18-49-delivery-for-any-cable-series-premiere-for-2010-424510/20101101amc01/](http://www.thefutoncritic.com/ratings/2010/11/01/amc-original-series-the-walking-dead-garners-highest-18-49-delivery-for-any-cable-series-premiere-for-2010-424510/20101101amc01/) Acedido em 06/06/2014.
- S/a. “CHAPTER XVI: DOCTORS, PROPHETS, AND WITCHES” The Resuscitated Corpse. *Sacred Texts*, 2011. Disponível em [www.sacred-texts.com/afr/mlb/mlb18.htm](http://www.sacred-texts.com/afr/mlb/mlb18.htm) Acedido em 15/01/2016.
- S/a. “University offers class on zombies”. *Telegraph*, Sep. 2010. Disponível em [www.telegraph.co.uk/news/worldnews/northamerica/usa/7988114/University-offers-class-on-zombies.html](http://www.telegraph.co.uk/news/worldnews/northamerica/usa/7988114/University-offers-class-on-zombies.html) Acedido em 05/05/2015.

- S/a. "What is the Christian's hope?" *Got Questions*, sem data. Disponível em <http://www.gotquestions.org/hope-Bible.html> Acedido em 12/09/2016.
- S/a. "Zombie Debt: The Bills That Won't Die". *ABC News*, Feb. 2008. Disponível em [abcnews.go.com/GMA/story?id=4358702&page=1](http://abcnews.go.com/GMA/story?id=4358702&page=1) Acedido em 06/09/2014.
- Backe, Emma Louise. "The Devil in Disguise: Modern Monsters and their Metaphors". *The Geek Anthropologist*, Jul. 2014. Disponível em <https://thegeekanthropologist.com/2014/07/11/the-devil-in-disguise-modern-monsters-and-their-metaphors/> 05/05/2015.
- Brodesser-Akner, Taffy. "Max Brooks Is Not Kidding About the Zombie Apocalypse". *NY Times*, June 2013. Disponível em [http://www.nytimes.com/2013/06/23/magazine/max-brooks-is-not-kidding-about-the-zombie-apocalypse.html?\\_r=1](http://www.nytimes.com/2013/06/23/magazine/max-brooks-is-not-kidding-about-the-zombie-apocalypse.html?_r=1) Acedido em 20/01/2016.
- Campbell, Gary. "Altheide says media driving "discourse of fear." *Arizona State University*, 2005. Disponível em <http://www.asu.edu/feature/includes/spring05/readmore/altheide.html> Acedido em 02/08/2016.
- Crawford, Jamie. "Pentagon document lays out battle plan against zombies". *CNN Edition*, May 2014. Disponível em [edition.cnn.com/2014/05/16/politics/pentagon-zombie-apocalypse/](http://edition.cnn.com/2014/05/16/politics/pentagon-zombie-apocalypse/) 21/03/2015.
- Dalton, Ross. "Steven Yeun addresses the "f---ing awesome" arrival of Negan on The Walking Dead". *EW*, Mar. 2016. Disponível em: [www.ew.com/article/2016/03/15/walking-dead-steven-yeun-glenn-negan](http://www.ew.com/article/2016/03/15/walking-dead-steven-yeun-glenn-negan) Acedido em 25/04/2016.
- Day, Deanna M. "A Zombie's History of Medicine and Technology". *University of Pennsylvania*. University of Pennsylvania, School of Arts and Sciences, 2012. Disponível em <http://www.sas.upenn.edu/summer/courses/term/2012B/time/5%3A30pm8%3A40pm/course/HSOC141910> 30/04/2015.
- DePrang, Emily. "Iraq Comes Home: Soldiers Share the Devastating Tales of War." *Alternet*, July 2007. Disponível em [http://www.alternet.org/story/55921/iraq\\_comes\\_home%3A\\_soldiers\\_share\\_the\\_devastating\\_tales\\_of\\_war](http://www.alternet.org/story/55921/iraq_comes_home%3A_soldiers_share_the_devastating_tales_of_war) Acedido em 18/09/2016.

- Evans, Jim. "America as Melting Pot? We're Really More of a Tossed Salad." *Ethics Daily*, June 2009. Disponível em <http://www.ethicsdaily.com/america-as-melting-pot-were-really-more-of-a-tossed-salad-cms-14446> Acedido em 18/09/2016.
- Everett-Haynes, La Monica. "The Zombie: A New Monster for a New World". *University of Arizona News*, June 2008. Disponível em <https://uanews.arizona.edu/story/the-zombie-a-new-monster-for-a-new-world> Acedido em 04/05/2016
- Fear, David. "Robert Kirkman: Inside "Walking Dead" Creator's Twisted Mind, New Show". *Rolling Stone*, Mar. 2016. Disponível em [www.rollingstone.com/tv/features/robert-kirkman-inside-walking-dead-creators-twisted-mind-new-show-20160531](http://www.rollingstone.com/tv/features/robert-kirkman-inside-walking-dead-creators-twisted-mind-new-show-20160531) Acedido em 07/06/2016.
- Fletcher, Dan. "A New Look at the 9/11 Commission." *Time*, Sept. 2009. Disponível em <http://content.time.com/time/nation/article/0,8599,1921659,00.html> Acedido em 18/01/2016.
- Garcia, Rina. "Researchers Analysed The Impact of "The Walking Dead" To Families". *ibtimes.com.au*, Abr. 2015. Disponível em <http://www.ibtimes.com.au/researchers-analysed-impact-walking-dead-families-1442019> Acedido em 25/07/2016.
- Haiken, Melanie. "Is The CDC Planning For A Walking Dead Zombie Apocalypse?" *Forbes*, Mar. 2014. Disponível em [www.forbes.com/sites/melaniehaiken/2014/03/18/is-the-cdc-really-preparing-for-a-zombie-apocalypse-not-exactly/#1c8600a27d27](http://www.forbes.com/sites/melaniehaiken/2014/03/18/is-the-cdc-really-preparing-for-a-zombie-apocalypse-not-exactly/#1c8600a27d27) Acedido em 15/06/2016.
- Hogan, Ron. "The Walking Dead episode 1 review: Days Gone Bye". *Den of Geek*, Nov. 2010. Disponível em: [www.denofgeek.com/tv/10056/the-walking-dead-episode-1-review-days-gone-bye](http://www.denofgeek.com/tv/10056/the-walking-dead-episode-1-review-days-gone-bye) Acedido em 01/02/2016.
- Kane, Brad. "It's Not About the Zombies: How The Walking Dead Became the Most-Watched Show on TV". *Tor*, Oct. 2013. Disponível em [www.tor.com/2013/10/09/story-world-the-walking-dead/](http://www.tor.com/2013/10/09/story-world-the-walking-dead/) Acedido em 01/02/2016.
- Khan, Ali S. "Preparedness 101: Zombie Apocalypse". *CDC*, May 2011. Disponível em [blogs.cdc.gov/publichealthmatters/2011/05/preparedness-101-zombie-apocalypse/](http://blogs.cdc.gov/publichealthmatters/2011/05/preparedness-101-zombie-apocalypse/) Acedido em 19/07/2014.
- Koch, George Byron. "Fear of the Other." *George Koch*, 2011. Disponível em [http://www.georgekoch.com/fear\\_of\\_the\\_other](http://www.georgekoch.com/fear_of_the_other) Acedido em 18/09/2016.
- Malkin, Bonnie. "Donald Trump Jr compares Syrian refugees to poisoned Skittles". *The Guardian*, Sep. 20. Disponível em <https://www.theguardian.com/us->

[news/2016/sep/20/donald-trump-jnr-compares-refugees-poisoned-skittles-twitter-reacted](#) Acedido em 22/09/2016.

Marsh, Ann. “Zombies on the Brain - Psychiatrist Steven Schlozman analyzes what makes the undead tick”. *Stanford Alumni*, Nov. 2011. Disponível em [alumni.stanford.edu/get/page/magazine/article/?article\\_id=45339](#) Acedido em 17/05/2015.

Mdabe, Nqobile. “Izimpawu Abazibhekayo Kumuntu”. *Ulwazi* (Nota: Este site é uma biblioteca digital de *folklore* da África do Sul. Página em questão está escrita em Zulu, apenas o resumo em Inglês é relevante). Disponível em [ulwazi.org/index.php/Ukuthweshulwa\\_Komuntu](#) Acedido em 06/04/2016.

Morrison, Toni. (MsToniMorrison) “"In this country American means white. Everybody else has to hyphenate." 3 Jun. 2016, 17:19 pm. Tweet.

Moughty, Sarah. “The Anthrax Attacks: 10 Years Later.” *PBS*, Oct. 2011. Disponível em [http://www.pbs.org/wgbh/frontline/article/the-anthrax-attacks-10-years-later/](#) Acedido em 06/04/2016.

Ogg, Jon C. “Zombies Worth Over \$5 Billion to Economy”. *24 Wall Street*, Oct. 2011. Disponível em [24wallst.com/investing/2011/10/25/zombies-worth-over-5-billion-to-economy/](#) Acedido em 04/05/2016.

Phillips, Erica E. “Feed Your Brain with Brains: Six Real Zombie College Classes”. *Wall St. Journal*, March 2014. Disponível em [blogs.wsj.com/speakeasy/2014/03/04/feed-your-brain-with-brains-six-real-zombie-college-classes/](#) Acedido em 30/11/2015.

Plyer, Allison. “Facts for Features: Katrina Impact”. *Data Center Research*, Aug. 2015. Disponível em [http://www.datacenterresearch.org/data-resources/katrina/facts-for-impact/](#) Acedido em 05/05/2016.

Potts, Kimberley. “Why “Walking Dead” Walkers Are Called Walkers, and an Episode 3 Preview (Video)”. *The Wrap*, Oct. 2011. Disponível em [http://www.thewrap.com/why-walking-dead-walkers-are-called-walkers-and-an-episode-3-preview-video/](#) Acedido a 15/05/2016.

Radcliff, Benjamin. “An Epidemic of Hopelessness?” *Psychology Today*, Nov. 2015. Disponível em [https://www.psychologytoday.com/blog/the-economy-happiness/201511/epidemic-hopelessness](#) Acedido a 18/09/2016.